

Nintendo®

ISSN 0188-7610

MEGA MAN X2™

VIRTUAL BOY
EL NUEVO SISTEMA DE NINTENDO

Y ADEMAS LO MAS SOBRESALIENTE DEL SHOSHINKAI '94:
POLYGON FIGHTER
KIRBY'S DREAMLAND 2
GAME BOY BROS.

ARCADIAS:
POWER INSTINCT 2
SAMURAI SHODOWN II

MAS DE
DONKEY KONG COUNTRY

CONOCE A:
POWER INSTINCT
SUPER RETURN OF THE JEDI
TINY TOON -WACKY SPORT CHALLENGE-
WOLVERINE
WWF RAW (SNES Y GB)
Y PARA EL GAME BOY:
BUBSY II
NBA JAM
USHRA -MONSTER TRUCK WARS-

AÑO 4 No. 1
PRECIO N$10.00 M.N.
01
0 37634 13082 7

ENTREVISTA A:
GUMPEI YOKOI
CREADOR DEL VIRTUAL BOY

GANA EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO



EN FAMILIA CON CHABELO

DOMINGO 7 DE LA MAÑANA

Editorial



Como videojugadores en 1995 tendremos un gran año. Para empezar está el lanzamiento del VR32, ahora Virtual Boy, el cual hace su presentación en nuestro continente en el CES de invierno que se celebra en Las Vegas y que seguramente se sigue puliendo para lanzarlo espectacularmente en el mes de abril con juegos únicos, nada similares a lo que hayas jugado antes.

Al iniciar 1994 sólo conocíamos juegos de hasta 20 megas en SNES, hoy ya tenemos juegos con 32 y seguramente muy pronto este límite se rebasará. Los chips del tipo DSP y SFX de Nintendo ó CX4 de Capcom y sus nuevas generaciones le darán a los juegos más y mejores gráficas, jugabilidad, efectos, música... en pocas palabras tendremos mejores juegos.

Sabemos que se están realizando nuevos títulos con la tecnología Silicon Graphics - Alias tanto para SNES como para Game Boy, así que la diversión está garantizada este año para todos los videojugadores.

Por supuesto que para cerrar el año con broche de oro, tendremos el NU64 en formato casero. Por cierto Nintendo había prometido que Killer Instinct, el juego con el que el NU64 se lanzó en Arcadia, sería exactamente igual cuando llegara a formato casero, sin embargo hablando con alguien que está muy enterado, nos dijo que esto ya no es cierto, pues en estos momentos están trabajando en detalles que hagan que el formato para la casa sea aún mejor ¿qué te parece? ¡Sólo Nintendo podía cambiar esta tradición de tener que esperar un año para la traslación de Arcadia a casero y además que ni siquiera fuera igual!

Ahora por lo menos valdrá la pena la espera.

Como ves este será un excelente año, para todos los videojugadores. Nosotros por nuestra parte nos comprometemos contigo en este primer editorial del año a hacer nuestro esfuerzo por ofrecerte siempre una mejor revista.





CLUB NINTENDO

Año IV No.1 Enero 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION:
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Raúl Archundia V.

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings, Rocio Campo, María Elena Domínguez, Javier Sánchez Mújica y Ma. Ester Flores.
Tel. 723-35-00

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

Dr. MARIO®



Tengo 13 años y me gustaría saber si podrían publicar el objetivo y el contenido de juegos más o menos científicos y para niñas.
¿Todavía es posible conseguir el cartucho de Sim City con distribuidores autorizados?

AAA
México, D.F.

Hay muy pocos juegos que podríamos llamar científicos. Raya System lanzó algunos como Captain Novolin con información para niños diabéticos; Rex Ronan, experimental Surgeon, un viaje por el cuerpo humano y Bronkie the Bronchiasaurus, un juego en el que se advierten los peligros del cigarro. Realmente no hay muchos juegos educativos ni científicos y los que hay no son como que muy entretenidos. Respecto a los juegos para niñas sólo pasaron por ahí Barbie (horroroso por su pésima movilidad y factor diversión) y Little Mermaid que más que para sexo femenino fue infantil. Por alguna razón hay mucho menos jugadoras que jugadores y lo que nosotros hemos visto es que las jugadoras disfrutan por igual juegos de pelea, destreza o acción.
Sabemos que Sim City todavía lo puedes encontrar en distribuidores autorizados o en el Fan Club Nintendo al 325-9044 de 9:00 a 21:00 horas todos los días o domingos de 10:00 a 19:00 horas.



◆

¿Takara piensa sacar Art of Fighting II?

Eduardo Ruíz G.
Salamanca, Guanajuato

Sí. todavía no hay fecha definitiva, pero al parecer será para este marzo.

◆

Como mexicano y latinoamericano me causa profunda tristeza que los programadores nos consideren jugadores de segunda ya que en el juego Riddick Bowe, versión norteamericana del cartucho Chávez se oye el conteo al caer el peleador a la lona y en Chávez no. También en éste último, se anunciaba (incluyendo a la revista Club Nintendo) un Salón de la Fama, sin embargo no viene. Las diferencias son mínimas pero como mexicanos no podemos dejar pasar inadvertida tal exclusión ya que nuestro mercado es tan valioso como los demás; espero que se haga llegar la queja al productor del juego.
Les envío un cordial saludo.
Atentamente

VLADIMIR PEÑA R.
México, D.F.

Como recordarás Chávez fue el primer juego que se hizo específicamente para nuestro mercado, por eso se compartieron los derechos de un juego que salió en Estados Unidos. ASC quería incluir el Salón de la Fama tal como nosotros lo comunicamos pero eso hubiera retrasado la salida del cartucho.
El proyecto no fue maravilloso pero sí interesante. Tanto que ASC modificó el juego Legends of the Ring para lanzar ahora el Chávez II, el cual está mejor incluso que la versión original. Este sí trae el conteo en español; por cierto la voz digitalizada que escuchas es la de Eugenio Derbez.
Esta segunda versión de Chávez en verdad está muy bien pues tiene la acción más rápida de entre los juegos de box.

◆

En varios videojuegos he oído música muy padre como en



Samurai Shodown, Mega Man o los stages de Ken, Ryu y Balrog. Tal vez ustedes sepan más de esto. ¿Se contratan conjuntos musicales, grupos o de qué forma se hace?

Agustin Ruiz Quiroz

Morelia. Michoacán

La gran mayoría de los licenciatarios importantes cuentan con un grupo especializado en producir la música de sus videojuegos. El grupo de Capcom se llama Alfa Lira y por él pueden estar pasando distintos músicos pero siempre será un honor pertenecer a Alfa-Lira. Taito tiene un grupo similar llamado Zuntata y Data East tiene a su Gamadelic. El grupo que hizo la música de Samurai Shodown se llama Neo Sound Orchesta.



Alfa-Lira

Me enteré que en el pasado CES de verano exhibió una compañía mexicana; no sé ni la compañía ni el nombre del juego. Sólo leí que es un juego de futbol. Quisiera saber si es cierto y si lo es, cómo se llama la compañía.

Me despido de ustedes

YO

Cunduacán, Tabasco

La verdad nosotros no vimos a esta compañía pues prácticamente sólo nos concentramos en los juegos de NES, SNES y Game Boy; lo que sí te podemos asegurar es que no hay todavía compañías mexicanas licenciatarias de Nintendo.

Tengo una duda sobre la secuela de F-Zero que probablemente Nintendo iba a programar con el chip FX, pero en el reporte de verano 94 no vi el anuncio de este juego ¿No irá a salir?

También a los lectores que se fijan mucho en los errores, no sean tan delicados pues creo que los que hacen posible Club Nintendo también son humanos.

Ulises Yunuén Rosas

Texcoco, México.

Son 3 los juegos que han salido con el chip FX: Star Fox, Stunt Race FX y Vortex. Próximamente, como leíste en el número de diciembre, llegará Dirt Trax FX y Fighting Polygons y Star Fox II.

Te agradecemos que nos consideres humanos.

No han cubierto muy bien algunos espacios ya que no han hablado de los juegos RPG. Claro, aquí en México no hay mucha gente interesada en este campo, pero eso es el chiste de la revista, informar. Me gustaría que publicaran ese punto, que dieran una explicación detallada de lo que es un juego R.P.G., que revisaran juegos de este tipo y en sí que abrieran una sección en la revista y la llamaran ENROLATE, "no todo es darle duro al botón". Traten de comunicarse con los productores para ponerlos en español. Gracias por todo.

Su amigo y lector

ERNESTO GONZALEZ.

Acapulco, Gro.

Efectivamente hay pocos RPGistas en México pero el problema no es falta de información sino que al no comprender el idioma se le quita la mitad de interés al juego (o tal vez más). Estos juegos tienen muchísimos seguidores en países como Japón, pero en Latinoamérica sólo algunos bilingües los juegan. Ya hemos hablado con licenciatarios para que analicen las posibilidades de incluir la opción en español, ojalá pronto haya buenas noticias. Uno de los primeros en brincar de gusto sería SPOT quién es un gran aficionado a este tipo de juegos.



En la sección de los récords quiero saber qué es lo que toman en cuenta si es la puntuación que uno alcanza o el simple hecho de llegar al final, terminar el juego y tomarle una foto.

Abel Hernández

Tuxtla Gutierrez, Chiapas

Para la sección de récords



terminarlo es suficiente; para entrar a los TOPS la cosa se pone más difícil pues debes tener una puntuación sorprendente en el juego o un excelente tiempo, muy difícil de superar. En nuestro número de noviembre publicamos todos los TOPS recibidos y desde ese número publicaremos los que recibamos en el mes los cuales serán publicados nuevamente en diciembre de 1995 como los TOPS del año.
Si tú crees tener un TOP, mándalo en una foto o en un videocaset indicando en ellos cuál es tu nombre, el nombre del juego y el puntaje o tiempo logrado. Estos datos inclúyelos en una carta que acompañe a la foto o al video.

◆

Yo consideré a HAL como una compañía única en su género, Kirby's dreamland y Kirby's adventure fueron increíbles, pero dicen que HAL desapareció y Nintendo, con todo el respeto, ha destinado a Kirby como personaje "de relleno" y sacó Kirby's Pinball Land (yo me lo compré y me decepcioné) ¡y ahora van a sacar para el SNES un juego de golf llamado Kirby's tee shot! ¿Qué ya no se van a preocupar por Kirby?, ¿Ya no sacarán un juego de Kirby con poderes ni nada por el estilo?
Se despide de ustedes su lector

Alfonso José Avila

Veracruz, Veracruz

Te tenemos una excelente noticia. Como podrás ver en el reporte del Shoshinkai en este número, pronto saldrá a la venta Kirby's adventure 2 para Game Boy. (y Super Game Boy por supuesto).
Es del estilo de los que tanto gustaron y ahora tiene nuevos poderes y 3 cuates que le ayudan.



◆

Qué tal amigos de Club Nintendo. Como creo que ya tienen suficientes flores voy al grano. Verdaderamente las fotos de Donkey Kong Country son asombrosas, pero ¿qué no se suponía que la tecnología de Silicon Graphics es o era exclusiva del NU 64? ¿La tecnología de Silicon Graphics es exclusiva de Nintendo o también la usarán otras compañías?

Atentamente

Joel ENRIQUE R.

Nintendo se ha asociado con compañías líderes, lo cual le da exclusividad en su tecnología aplicada a videojuegos tanto caseros como de arcadias. Así verás juegos con tecnología Silicon Graphics y Alias exclusivamente en los formatos de Nintendo; por ejemplo la misma tecnología utilizada para Donkey Kong Country de SNES la utilizará un juego que se llamará Donkey Kong Land para Game Boy y en el cual están dándole durísimo los chavos de Rare.
La tecnología que utilizó Nintendo para crear el Virtual Boy se llama 3-D Image Immersion Technology y también sólo la verás con Nintendo.

◆

¿Qué onda esos?
¿Porqué licenciatarios como Culture Brain, Irem, Kemco, Gametek, THQ, etc. que poducen o programan juegos mediocres siguen siendo apoyados por Nintendo?



Puebla, Puebla

Nintendo ofrece, a través de sus licenciatarios, una gran cantidad de opciones. En los casos de Gametek y Kemco tienen juegos buenos, no creemos que sean tan malos. Culture Brain se especializa en buenos juegos RPG, especialmente en Japón donde le va bien. Irem ya desapareció y THQ anda con problemas financieros tal vez debido a varios juegos mediocres como tú dices.

◆

Hagan sorteos separados. Me refiero a que separen las cartas de provincia de las del D.F. ¿No creen? Porque nosotros de provincia tenemos poca probabilidad de ganar, ya que nuestras cartas llegan mucho después.

REMI

Querétaro, Querétaro

Efectivamente, la verdad no estamos muy deacuerdo con el centralismo que vivimos, pero poco podemos hacer

para romper con él, en este caso, y antes de recibir tu carta ya habíamos tomado la decisión de regalar 100 llaveros a las primeras 100 cartas del D.F. y 100 a las de provincia. Respecto al concurso de aniversario, todas las cartas pueden llegar a tiempo.

◆

¿No se han dado cuenta que cada vez que sacan un videojuego de un boxeador activo, éste pierde su campeonato como Mike Tyson, George Foreman, Evander Holyfield y J.C. Chávez? ¿No habrá maleficio en aquél que saque su juego? ¿Pasará lo mismo con Chavez II o sólo será coincidencia?
Por favor saquen el truco para jugar con Goro en MK de GB ya que lo leí en una revista americana y nunca me salió.
Se despide su amigo.

Alfredo Luévano T

Torreón Coahuila

Para pelear como Goro en MK de GB primero que nada debes acabar todo el juego con cualquier peleador; espérate a que pasen los créditos hasta que aparezca "The End", en ese momento presiona arriba, abajo, select y A al mismo tiempo hasta que la pantalla de títulos aparezca, luego presiona Start para empezar a jugar. Ahora ya puedes controlar al poderoso Goro usando todas sus habilidades. Chécate que los nombres de los demás peleadores ya cambiaron por completo. Chávez cuando salió su primer juego no perdió su título sino hasta después pero por si las dudas, aunque nos lo ofrezcan, no dejaremos que hagan un título de box donde el protagonista sea Club Nintendo.

◆

Soy un jugador pasivo (no juego pero observo cómo juegan los demás y aprendo sus jugadas)
En su concurso anterior de aniversario preguntan cuántos juegos tenemos y dónde los compramos. Yo juego con mis vecinos y no tengo cartuchos ¿eso quiere decir que no puedo participar?
Su servidor

Mario Mejía Ramírez

Querétaro, Querétaro.

Por supuesto que puedes. El primer año fue un poco difícil pues debías contestar correctamente pero en el segundo concurso de aniversario no importaban tus respuestas.
En este tercer concurso (del cual encuentras tu hoja para participar en este número) tampoco importa por cuál personaje votes. Con el solo hecho de mandar tu hoja de participación ya tienes la oportunidad de ganar.

◆

Como están de moda los cartuchos de futbol, hagan uno pero de la primera división de aquí de México donde salgan todos los equipos como el Cruz Azul, el América, el Necaxa, etc. etc. Esto se los digo ya que tienen más contacto con las compañías de videojuegos. Como último comentario quiero darle un consejo a los jugadores que los regaña su Mamá, que le digan que Axy y Spot se pasan todo el día jugando y hasta les pagan por ello.

Felipe Cabral D.

Fresnillo, Zacatecas

Otros lectores nos habían ya sugerido este juego de Soccer y de hecho el título de Super Copa se quiso hacer como tú lo estas pidiendo, sin embargo este título se llevó a todo Centro y Sudamérica y el costo de los derechos por el uso de los nombres de los equipos de 1a. división mexicana hubieran sido demasiado altos para una venta limitada sólo a nuestro país, pero recuerda que esto es el inicio y poco a poco los licenciatarios se están dando cuenta del potencial del mercado latinoamericano.
Respecto a Axy y Spot, déjanos decirte que también los regaña su Mamá porque cuando llegan a su casa se la pasan jugando.
No queremos dejar pasar la oportunidad de agradecer todas las atenciones que recibimos el pasado día 29 de octubre cuando fuimos invitados a dar una conferencia sobre videojuegos Peke Vázquez y Gus Rodríguez dentro del IV Simposium Nacional de Sistemas Computacionales 1994 organizado por la Universidad Autónoma de Fresnillo en Zacatecas, muchas Gracias de verdad a Norma Angélica González, Presidenta del Comité Organizador y a Silvia Angélica Santillán Ruiz Esparza, Rector de la UAF.

◆

Cuando veo el récord del staff de Capcom me parece increíble que sólo haya tardado 6": A mí se me hace que fue una tranzada o ¿Axy y Spot también hacen tan poquito tiempo? Deberían de publicar sus mejores tiempos.

MARQUINHO
Toluca, Edo. de México

Pusimos a trabajar a Axy (pues Spot estaba entradísimo terminando Final Fantasy III) no sólo para publicar su tiempo sino también su técnica.











1-Justo al iniciar el round salta hacia el oponente.
2-Para que funcione toda la jugada es indispensable que Dhalsim te lance un "Yoga Fire"
3-Al caer conéctale una patada fuerte lo más abajo que puedas.
4-Y justo al tocar el suelo marca golpe fuerte agachado y al comenzar a dar el golpe marca Hurricane Kick con patada fuerte.
5-Así en cuanto haya entrado el golpe tú terminas de marcar Hurricane Kick con patada fuerte y la ejecutas en forma continua.







6,7 y 8-Aquí le conecté 2 patadas, pero esto puede ser variable.







9,10 y 11-Desde que vas cayendo marca un Dragon Punch con golpe débil, de tal forma que termines de marcarlo justo al tocar el suelo y así lo ejecutes de forma inmediata.





12 y 13-En cuanto caigas, por una fracción de segundo quédate quieto para enseguida saltar hacia el oponente y así él se vaya levantando cuando tú ya le estés cayendo.
Comienza nuevamente el Combo.







14-Conéctale una patada fuerte lo más abajo que puedas. 15-Justo al tocar suelo marca golpe fuerte agachado y al comenzar a dar el golpe marca Hurricane Kick con patada fuerte. 16-Así en cuanto entre el golpe tú terminas de marcar Hurricane Kick con patada fuerte y la ejecutas en forma continua.





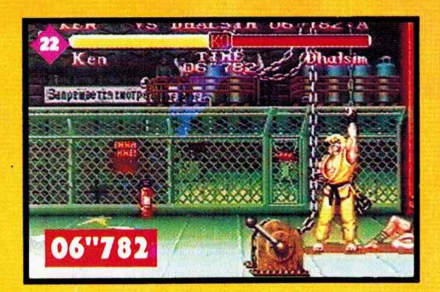


17,18 y 19-Aparte del rodillazo que le conectaste, al elevarte entran dos patadas más.





20 y 21-Desde que vas cayendo marca un Dragon Punch con golpe débil de tal forma que termines de marcarlo justo al tocar el suelo y así lo ejecutes de forma inmediata.



22-Como ves, el tiempo se frena justo al conectarle el último Dragon Punch.



Definitivamente debe haber otras técnicas, por que no creo que Luis A. Rivas Amador quien se encuentra en los TOPS con su 5"904 haya utilizado exactamente esta técnica.

Muchos factores intervienen para que puedas romper el récord, como conectar los ataques tan rápido que justo al entrar uno se corta la secuencia de ataque de tu enemigo para comenzar el nuevo. Después de sacarle estrellas al oponente tienes que caerle justo cuando se levanta, si te adelantas ya no puedes conectarle la patada y si te atrasas pierdes tiempo; en ocasiones no terminas el Combo cuando ya se cayó el oponente o lo contrario terminas el Combo y no le restaste la suficiente energía para eliminarlo.



NUESTRA PORTADA

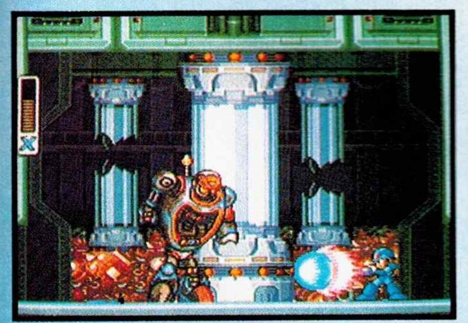


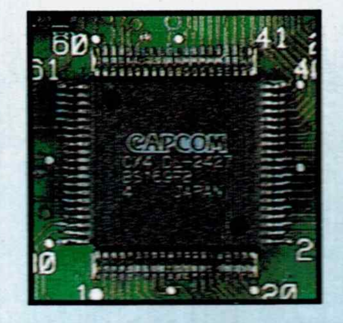
Si tú terminaste el primer Mega Man X recordarás la típica amenaza de enemigo derrotado que te hizo Sigma de que volvería, por lo cual una secuela de este juego llegaría tarde o temprano. Pues sólo a un año del primer Mega Man X, ahora Capcom trae la nueva versión de este juego donde nuestro amigo multisecuelas tendrá que enfrentarse a 8 nuevos robots que han aparecido además de otros misteriosos personajes que le esperan al final y los cuales les tienen preparadas varias sorpresas a Mega Man... y a los videojugadores.

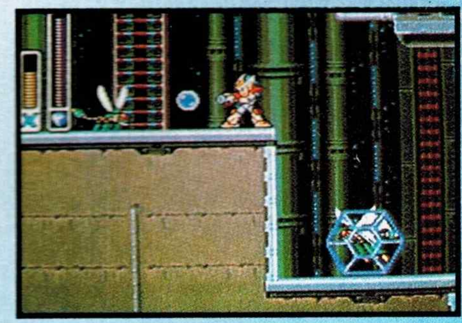
Como suele suceder cada nueva versión de Mega Man tiene nuevas opciones y poderes; esta vez él cuenta con una modificación extra a su X-buster la cual le permitirá hacer varios disparos de un arma a todo poder; otra nueva modificación la tiene en su sistema propulsor pues ahora él tiene la capacidad de hacer un Dash en el aire y así escapar de varios peligros, y por último, a lo largo del juego Mega Man podrá adquirir un nuevo sistema de análisis que le será de mucha utilidad para los enemigos difíciles.

Pero no sólo las innovaciones vienen en el juego, técnicamente también ya que cuenta con un chip desarrollado por Capcom y el cual se llama "CX4" (Capcom Consumer Custom Chip) el que funciona como una especie de Chip DSP (el cual lo utilizan juegos que requieren de mayor velocidad de procesamiento y que utilizan la escala y rotación como es el caso de Pilotwings o Mario Kart) pero con varias mejorías y que es utilizado para algunos jefes como una espada que está hecha de líneas tipo poligonales.

Este nuevo juego tiene mucho más acción y mejores efectos que el primero, un juego que sin dejar lugar a dudas es de los mejores de esta temporada y que ningún fanático de Mega Man debe dejar pasar.















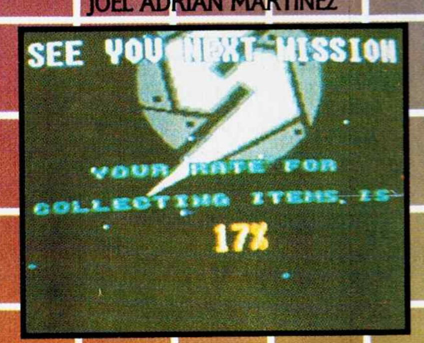


LOS RECORDS

ALADDIN
GUILLERMO MEDINA BENITEZ
BATMAN RETURNS
JONNATHAN MENESES GARCIA
BATLEMANIACS
CESAR GUTIERREZ PEREZ
CONTRA III
CESAR GUTIERREZ PEREZ
FINAL FIGHT 2
JORGE ANTONIO RENTERIA
IRON SWORD
CESAR GUTIERREZ PEREZ
MAXIMUM CARNAGE
CESAR GUTIERREZ PEREZ
MEGA MAN X
CESAR GUTIERREZ PEREZ
NBA JAM
KANO
PRINCE OF PERSIA
CESAR GUTIERREZ PEREZ
STAR FOX
CESAR GUTIERREZ PEREZ
STREET FIGHTER II
CESAR GUTIERREZ PEREZ
SUPER MARIO BROS. 3
MARIO ANDRES SANDOVAL
SUPER METROID
OCESSE TELLEBES 18%
SUPER STREET FIGHTER II
ERICK DANIEL SANCHEZ GARZON
VICENTE HERNANDEZ YAZEL
ERIC DANIEL SANCHEZ GARZON
ISRAEL A. GONZALEZ PACHECO
SUPER MARIO ALL STARS
MARIO ANDRES SANDOVAL
MORTAL KOMBAT II
MARCO ANTONIO RENTERIA
RUSSELL MEZQUITA NIÑO
TMNT IV
CESAR GUTIERREZ PEREZ
WORLD HEROES 2
CARLOS SOLIS SALAIS

TOPS

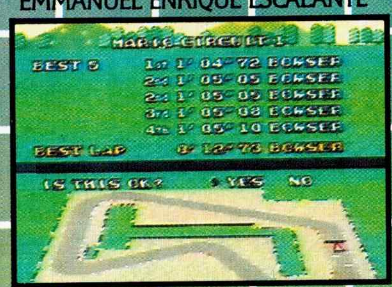
SUPER METROID
17%
JOEL ADRIAN MARTINEZ



FINAL FIGHT 2
3,594905
JORGE ANTONIO RENTERIA DEL BOSQUE

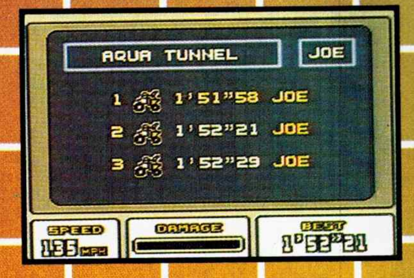


SUPER MARIO KART
PISTA MARIO CIRCUIT 1 1'04"72
EMMANUEL ENRIQUE ESCALANTE



STUNT RACE FX

PISTA AQUA TUNEL 1'51"58
VICTOR ARJONA "FARTMAN"



PISTA SUNSET VALLEY 1'51"51
VICTOR ARJONA "FARTMAN"



PISTA CHOCO ISLAND 2 1'20"89
EMMANUEL ENRIQUE ESCALANTE



COLABORACION ESPECIAL

VICTOR ARJONA FARTMAN
NATHALIE DE MARCE
FABRICE VELAZQUEZ

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

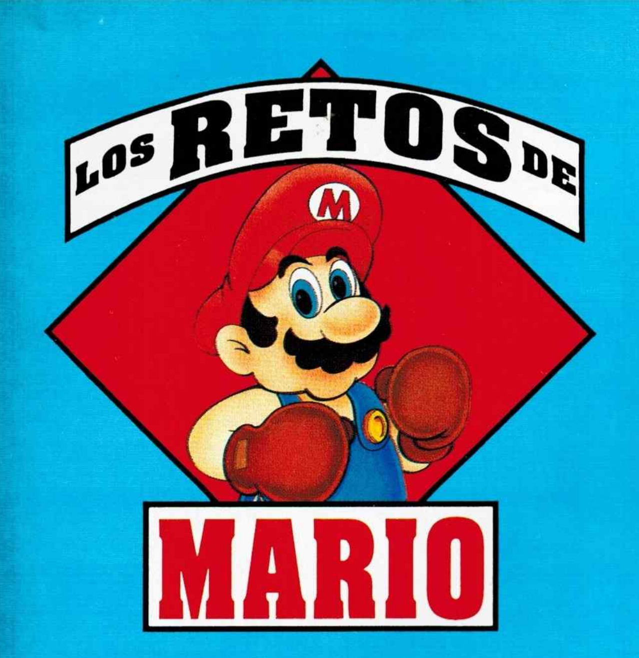
JORGE ARMANDO CRUZ
SILVIA AVILA

AGRADECEMOS A:

MARTIN CARLOS FLORES
SALVADOR SANCHEZ M.
S.L.M. Y E.I.N.L
MARKO RAMIUS
SKY RIDER
CHIQUISTRIPIS MOFTAL
NOE VILLALOBOS HERRERA
WARIO
ENRIQUE TAPIA MARTINEZ
"BIG"
RUBEN SANCHEZ GONZALEZ
C.C.M. Y A.M.H.
THE RIDLER
GERARDO R. DIAZ A. ORTEGA
ADRIAN AVILA MARISCAL
ERNESTO I. CERVANTES
ERASMO ESTRADA CARRILLO
JUAN M. QUINTANA MORALES
SUB-ZERO
ALEJANDRO GARCIA
PAUEL ETZEL HDEZ. DELGADO
DRAGON FLY
MARTIN EMANUEL NAVA
SEIYA
LOCO MAX
KENNETH SKERTCHLY
MANUEL ENRIQUE ESCALANTE
AIR
YRECHA MENDOZA R.
MANUEL FERNANDO GUZMAN
RAUL GERARDO
JESUS MATIAS D.
ANTONIO FCO. MAGAÑA G.
JULIO CESAR JANDETE
CARLOS ADRIAN VILLANUEVA P.
JORGE ENRIQUE ROMERO
RICARDO LOPEZ VELASCO
JOSE ARTURO GUERRERO
RUSSELL MESQUITA NINO
THE SALOMON
AARON SARABIA
FERNANDO CONTARELL CHAVEZ
JORGE ANTONIO R. DEL BOSQUE
FELIPE MOTA GONZALEZ
JESUS OCTAVIO ACOSTA
WARLOCK
JUAN ANTONIO MTZ. ESQUIVEL
KIM Y PSY
FRANCISCO JAVIER MIRANDA
CARLOS ARTURO MIRANDA
MARIO ALBERTO REYES
RODRIGO
EDUARDO ESTRADA CASTILLO
BENJAMIN CAMA
JACH
MARCO ANIBAL NEGRETE
OMAR A.RAMIREZ AGUILAR
NAYIB ALFREDO SANCHEZ M.
ARMANDO VALENCIA ORTIZ
HECTOR SUAREZ JIMENEZ
JEHOVANI LAMARQUE
ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
ELIO AMHED M.G.
ROSALIO JAIME
PEDRO PEREZ COBOS
JESUS COELLOS
ALIBER RODRIGUEZ G.
ISRAEL DORIAN MEDINA J.
ROBERTO MONTES DE OCA
CUAUHTEMOC CASTRO

Y CONTESTAMOS A:

JUAN JOSE YAÑEZ
JORGE JARAMILLO VILLARUEL
FRANCISCO J. OROZCO C.
REYNALDO GALARZA SANCHEZ
ARQUIMEDES BALDERAS JASSO
ANONIMO FONSECA
YAZEL HERNANDEZ VICENTE
MISAEL HERNANDEZ VICENTE
CESAR A. GARCIA FERNANDEZ
TARIK TOLEDANO THOMPSON
ALFONSO RODRIGUEZ VARGAS
ISAIAS PIÑA ARJONA
ALEJANDRO ESQUERRA BETANCOURT
RAUL QUINTANILLA
VENOM
GUSTAVO VAZQUEZ REYNA
HECTOR G. QUIROZ MUÑIZ
WARIO





076 DONKEY KONG COUNTRY

¿Cómo logras que Donkey Kong o Diddy caminen en el agua?

Envíanos tus respuestas a Los Retos de Mario a: Club Nintendo, sección "Los Retos de Mario". Pestalozzi # 838, Col. Del Valle, C.P. 03100 México D.F.

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

072 MAXIMUM CARNAGE

¿Cuál es el máximo score que puedes lograr en este juego?



Hé aquí los mejores tiempos que nos llegaron:

ARTURO TANIT SAENZ DELFIN
999999
CARLOS G.M. SALAZAR
312620
IRVIN ARCOS HERNANDEZ
276720
JULIO AUSTRIA CARMONA
112480
WALTHER NOE URBINA GONZALEZ
111200

074 STUNT RACE FX

¿Cómo logro caer en las tribunas?



En la pista de "White Land" utilizando la 2WD avanza hasta la primera curva, da media vuelta y enfilate hacia la meta a toda velocidad usando el boost.



Poco antes de que se termine la pista de arriba da un salto como indica la foto.

así comienzas a elevarte de una forma exagerada...





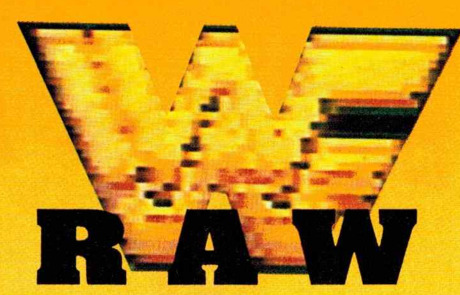
...para caer en las gradas.

Contestaron este reto:

DENNIS E. MORALES C.
PHOENIX
FELIPE MOTA GONZALEZ
RAFAEL GODINES PRADO







Bienvenidos al gran evento de la noche donde podrán ver a los luchadores más feroces y poderosos del mundo, competir uno a uno, en equipos de 2 ó 3. Verán peleas rudas donde las reglas son para romperse.

Movimientos Generales

dentro del ring

A — Patada

B — Golpe / Pedirle a tu compañero que entre.

X — Agarrar a tu contrincante

Y — Correr

fuera del ring

L — Picar los ojos a tu oponente.

R — Apretar la garganta a tu enemigo



X — Agarrar los objetos.

YAB — Golpeas a tu contrincante con el objeto.







cuando tengas agarrado a tu contrincante

Y — Lo arrojas hacia las cuerdas o... ..lo sacas del ring.

L — Martinete o...

R — Lo arrojas de espaldas contra la lona.

X — Piledriver

A — Crucifix

B — Head Slam









si te tienen agarrado

A — Te zafas.

BLRXY — Tratas de tomar el control.



para las cuerdas

Hacia arriba te subes a las esquinas superiores.

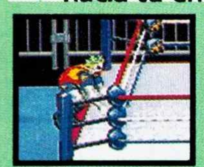
Hacia abajo te subes a las esquinas inferiores.

ABLRXY — Con cualquier botón te arrojas hacia tu enemigo.



Para salir del cuadrilátero por los lados o por abajo, pégate a las cuerdas, presiona Y y hacia abajo o a los lados según sea el caso.





Para subirte al ring sólo presiona hacia adentro.

cuando tu contrincante yace en la lona

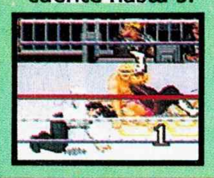
X — Te pones encima para que el réferi cuente hasta 3.

B — Te dejas caer sobre él con todo tu peso.

L R — Con L ó R Te quitas de encima de él.

A — Lo pateas.

Y — Corres para luego lanzarte sobre él con B.









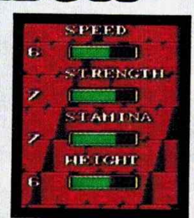


Características de los personajes

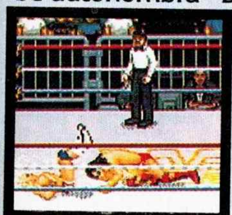
RAZOR RAMON

ORIGINARIO DE: MIAMI, FLORIDA
PESO: 130 KG
ALTURA: 2.00 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: RAZOR'S EDGE





Se autonombra "Bad Guy". Es originario de Cuba y rara vez se le ve sin un mondadientes en la boca.



Poder especial:
Agarra con X a tu oponente cuando esté muy débil y presiona R.

LEX LUGER

ORIGINARIO DE: ATLANTA, GEORGIA
PESO: 120 KG
ALTURA: 1.96 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: RUNNING FOREARM





Proveniente de Atlanta, Lex es una montaña de músculos. Anteriormente fue un entrenador profesional.

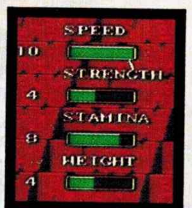


Poder especial:
Agarra a tu enemigo con X cuando esté débil y lánzalo hacia una cuerda con Y. Corre hacia la otra cuerda y presiona R cuando estén cerca.

1-2-3 KID







Es el más ligero de todos los luchadores de la WWF. Es increíblemente ágil y audaz.

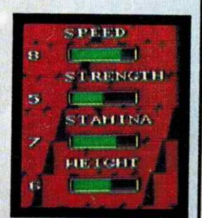


Poder especial:
Después de marear a tu enemigo y ya que esté débil, súbete a las cuerdas y presiona R.

DOINK







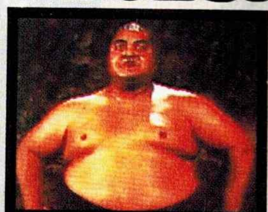
Aparenta ser un payaso, pero sus enemigos saben que no es cualquier tonto en el ring.



Poder especial:
Deja débil a tu adversario y tíralo, súbete a una esquina y presiona R.

YOKOZUNA







Proveniente de Polinesia, viajó a Japón donde se entrenó en Sumo.

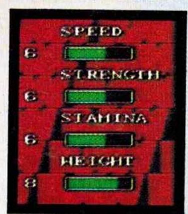


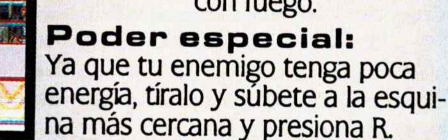
Poder especial:
Cuando esté débil tu oponente y esté recostado cerca de una esquina, súbete en ella y presiona "R" varias veces mientras subes.

BAM BAM BIGELOW









Uno de los más temibles luchadores, su calva cabeza fue tatuada con fuego.

Poder especial:
Ya que tu enemigo tenga poca energía, tíralo y súbete a la esquina más cercana y presiona R.





Si arrojas a tu enemigo hacia las esquinas de arriba, súbete en las cuerdas y presiona B para que le des golpes en la cabeza.

NOTA.- Con X puedes ahorcar a tu contrincante si te colocas en la posición que indica la foto. Con esto consigues marear a tu oponente.





BRET HART

ORIGINARIO DE: ALBERTA, CANADA
PESO: 106 KG
ALTURA: 1.83 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: SHARP SHOOTER





Es conocido como uno de los mejores técnicos que el deporte haya visto. Posee 2 títulos y retiene el título intercontinental y por equipos.



Poder especial:
Cuando tu oponente se encuentre en el piso y casi no tenga energía, colócate frente a sus pies y presiona R.

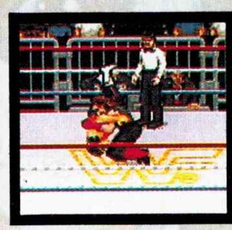
THE UNDERTAKER

ORIGINARIO DE: DEATH VALLEY
PESO: 146 KG
ALTURA: 2.09 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: TOMBSTONE





Tan misterioso como peligroso, este rudo peleador es entrenado por Paul Bearer, otro individuo igualmente macabro.



Cuando el oponente tenga poca energía agárralo con X y presiona R.

OWEN HART

ORIGINARIO DE: ALBERTA, CANADA
PESO: 103 KG
ALTURA: 1.55 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: SHARP SHOOTER





Es hermano del 2 veces campeón Bret Hart. Es más agresivo que su hermano y gusta de romper las reglas.



Poder especial:
Colócate frente a los pies de tu competidor cuando esté tirado en el suelo y tenga poca energía y presiona R.

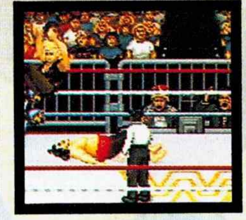
LUNA VACHON

ORIGINARIO DE: OTHER SIDE OF DARKNESS
PESO: 61 KG
ALTURA: 1.65 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: LUNA ECLIPSE





Posiblemente la más ruda de todas las luchadoras en la WWF. Casi siempre acompaña a Bam Bam Bigelow en encuentros por equipo.

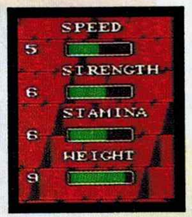


Poder especial:
Cuando tu contrincante esté en el suelo y con poca energía súbete a las cuerdas y presiona R varias veces mientras subes.

DIESEL







Es el más alto de todos los competidores de la WWF. Anteriormente trabajó como salvavidas, y fue poseedor del título Intercontinental.



Poder especial:
Cuando tu oponente tenga poca energía, agárralo con X y presiona R.

SHAWN MICHAELS

ORIGINARIO DE: SAN ANTONIO, TEXAS
PESO: 106 KG
ALTURA: 1.85 M
MOVIMIENTO ESPECIAL: SPLINGSHOT SUPLEX





Se proclama el hombre más sexy del mundo. Es rápido y muy ágil, por lo que es un adversario difícil.



Poder especial:
Marea a tu contrincante, ponte detrás de él y presiona R.

el control de las Celebridades

Cuando nos encontrábamos rondando por el show, tuvimos la oportunidad de charlar rápidamente con Gumpei Yokoi quien es nada menos la persona que desarrolló el Game Boy y el nuevo Virtual Boy y a quien le hicimos unas preguntas.



Club Nintendo: ¿Nos podría decir cuál es la diferencia entre el VR32 tal como usted lo imaginó originalmente y el Virtual Boy que hoy es una realidad?

Gumpei Yokoi.-Bueno, en realidad una de mis ideas es que el Virtual Boy no necesitara ni de lentes, goggles ni de ningún otro aparato como los que ya se han visto, sin embargo se hubiera encarecido el Virtual Boy.

C.N.:Ahora, para los programadores será más fácil o difícil programar juegos para éste sistema?

G.Y..: Será con la misma dificultad con la que se programa un juego para el Super Famicom (SNES).

C.N.:El concepto de hacer el Virtual Boy con tercera dimensión es para lograr un nuevo concepto de video juego o simplemente un detalle estético?

G.Y.:Definitivamente era el de crear algo nuevo pero el resultado también es algo bonito.

Es importante decir que los personajes y los stages se ven en tercera dimensión pero también el estilo será diferente a lo que los videojugadores han experimentado pues podrá haber títulos en los que se juegue izquierda-derecha, arriba-abajo (como siempre) y también ahora al frente-atrás.

C.N.:¿Hay otras marcas que también se encuentran produciendo para el Virtual Boy?

G.Y.:Ayer, antes de que fuera mostrado públicamente el Virtual Boy fue mostrado a los licenciatarios y en las próximas semanas se les dará las especificaciones para que empiecen a trabajar con el sistema.

C.N.:¿Alguien se podría llegar a sentir mareado por usar este aparato como sucede con los goggles de videojuegos?

G.Y.:Definitivamente no. El diseño de este nuevo sistema participaron médicos especialistas cuyas especificaciones seguimos y sabemos ahora que el Virtual Boy no causará ningún tipo de malestar. Además hemos hecho ya pruebas y no causó ninguna reacción negativa. Nintendo está muy conciente de su responsabilidad con los videojugadores.

> "San" después del nombre o apellido es en Japonés el equivalente a "Señor".

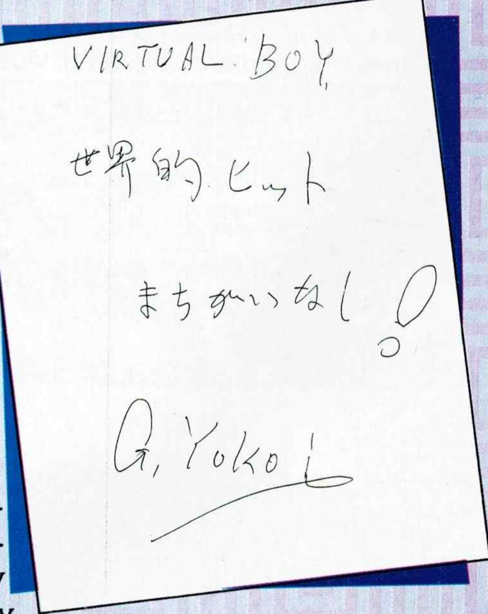
C.N.:¿Cuántas personas trabajaron en el desarrollo del Virtual Boy?

G.Y.:El equipo lo forman 16 personas.

C.N.:¿Algún comentario final, Yokoi San?

G.Y.:El equipo ya está listo. Ahora tenemos que trabajar en el software (juegos) y estos les aseguro que serán muy buenos.

C.N.:¡Claro! No podríamos dejarlo ir sin el tradicional autógrafo para la colección.



"Super Exito Mundial! Confirmado!"



CLUB Nintendo® EN TOKYO

Los días 14 y 15 de Noviembre Club Nintendo viajó a la ciudad de Tokyo, Japón para asistir al evento "Shoshinkai". Este show es parecido al CES con la diferencia de que aquí sólo se exhiben productos de Nintendo y sus licenciatarios.

Nosotros, como cualquier buen turista lo hubiera hecho, nos lanzamos a recorrer la ciudad para así conocer un poco más del mercado del videojuego en Japón. Para este propósito encontramos dos lugares muy pe-

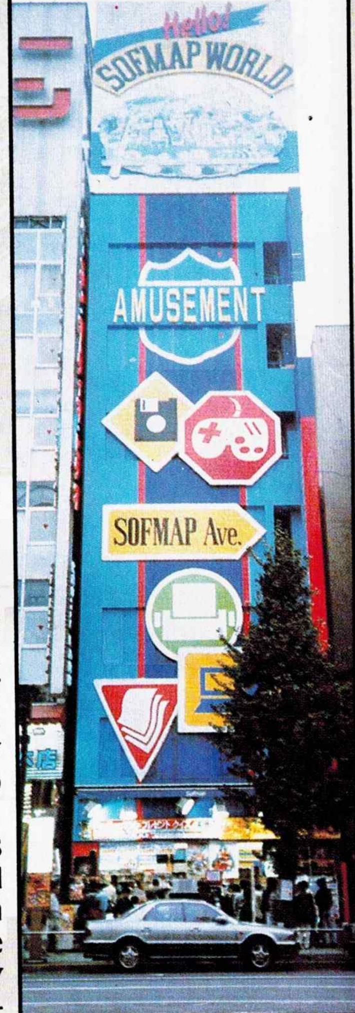


culiares: Akihabara y Shinjuku.

Akihabara es conocida como "la pequeña ciudad eléctrica" y se le conoce así porque ahí encuentras toda clase de aparatos eléctricos como televisores, equipos de sonido portátiles, lavadoras y hasta radares para vehículos (Aunque usted no lo crea!), ¡Claro! ¿qué mejor lugar para encontrar videojue-

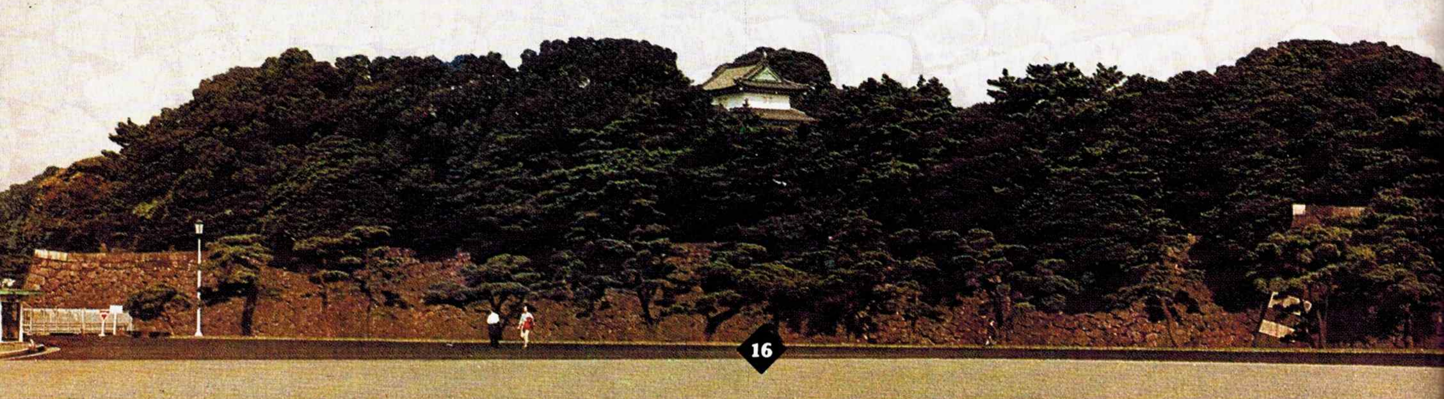


gos?. Aquí en Akihabara se encuentra la gran mayoría de tiendas dedicadas a vender el Software en todo Tokyo. Como en todos lugares aquí vas a encontrar tiendas tanto chicas como grandes, pero en todas ellas siempre encontrarás los juegos nuevos y viejos al mismo precio que "sugieren" las compañías.



Los fabricantes de juegos no tienen algún día favorito en especial para sacar a la venta sus productos, pero a solicitud del organismo equivalente a la Secretaría de Educación en Japón los juegos que están super esperados (como ha sido el caso de las series de Final Fantasy, Dragon Quest Warrior y Street Fighter II) son puestos a la venta los sábados, ya que para poder alcanzar sus cartuchos los japoneses se van a formar afuera de la tienda y pasan toda la noche esperando a que al otro día abran con la consecuencia de haber perdido un día de clases (y al siguiente ir seguramente muy desvelados con los ojos medio cerrados).

Debido a la cantidad de juegos que salen en Japón el videojugador de este país se ha vuelto muy exigente, por lo que si un juego al salir no es muy bien aceptado, su precio se de-







valúa de inmediato y así puedes encontrar juegos nuevos de media aceptación en precios de ¥2000 a ¥5000 cuando el precio normal de un cartucho de Superfamicom nuevo está entre ¥9800-¥11800 promedio; los juegos que son muy populares después de algún tiempo se devalúan pero no tanto; un buen ejemplo, lo constituyen los juegos Dragon Quest V que a más de un año de haber salido lo encuentras a ¥5800 o Final Fantasy VI con 9 meses en el mercado y al precio de ¥6800.

Ahora veamos los locales de Arcades.





Estos, como en cualquier parte del mundo, los encuentras por toda la ciudad; el precio promedio para jugar una máquina en Japón es de ¥100 (aprox. N$3.30 al tipo de cambio de los días que estuvimos allá) pero también hay máquinas a las que se les tienen que echar ¥200 o ¥300. La gran mayoría de los juegos los encuentras en pequeñas máquinas las que puedes jugar sentado; por lo general juega una persona y si el juego es de pelea algunos propietarios conectan dos máquinas iguales; también es muy común ver que los juegos nuevos o éxitos los pongan en grandes máquinas con monitores de 50"X50" donde también juegas sentado; ahora que si hablamos de juegos que son verdaderos hits se pueden llegar a unir ¡2 máquinas de éstas!, ¿te puedes imaginar? ¡una máquina de éstas para un solo jugador al mismo precio!



La gran mayoría de los locales son lugares parecidos a los locales grandes de México, pero sin embargo algo que nos llamó mucho la atención es que aquí a cada máquina le ponen un buen volumen y hasta algunos locales tienen bocinas colocadas en diferentes puntos y ponen a todo volumen los mejores soundtracks de juegos (claro, ellos pueden conseguirlos fácilmente) cosa que para los videojugadores ruidosos como nosotros es algo excelente.

¥ es el signo equivalente a YEN, la moneda oficial en Japón. Cada ¥100 equivalen más o menos a N$3.45 (A Noviembre de 1994)

Como dijimos, los locales los puedes encontrar en todo Tokyo pero una zona en la que hay gran cantidad de ellos es en Shinjuku el cual según nos comentaron viene a ser algo así como la "Zona Rosa" del D.F. así que ya sabes qué zona visitar si tienes la suerte de visitar Tokyo y quieres retar a los videojugadores japoneses.

Darkstalkers es un juego con el que realmente te clavas; seas chico o grande.



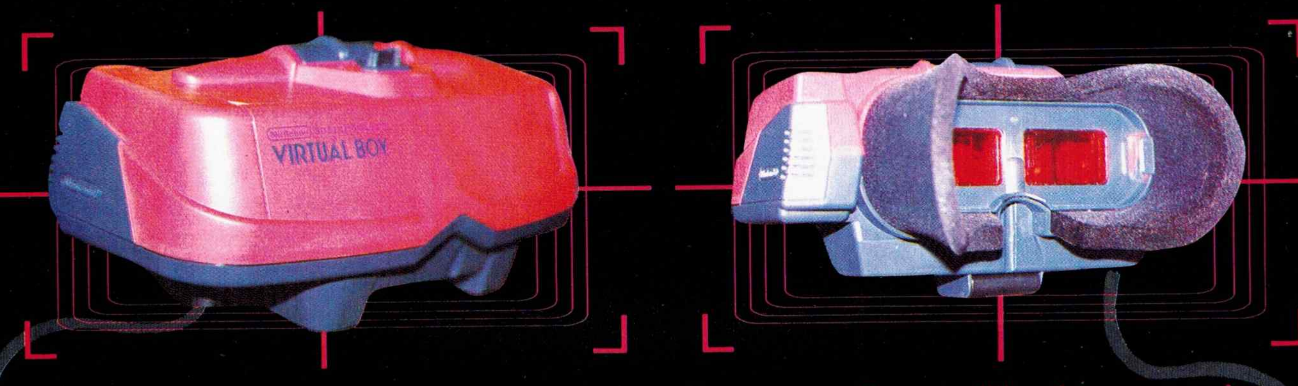




La noticia más esperada el día 14 de noviembre en el Shoshinkai Show fue sin duda el:

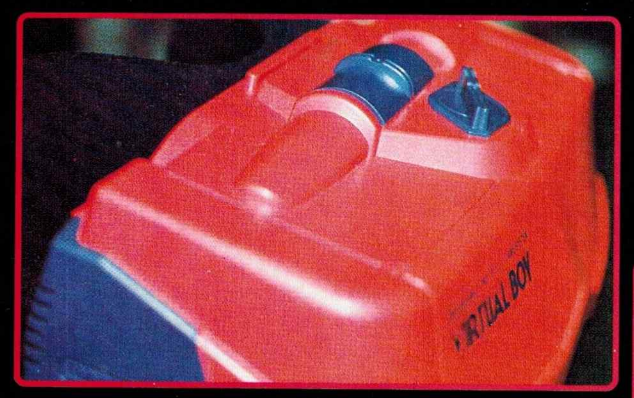
VIRTUAL BOY

El Virtual Boy es un sistema que está compuesto de dos partes: La consola central donde están ubicados el CPU, los visores y donde se instala el cartucho y el control podrás instalar la caja de las baterías o el eliminador.



Aquí tenemos al Virtual Boy visto por frente y por la parte posterior, esta última foto nos permite observar la forma en la que ves el juego: para esto cuentas con dos pequeñas pantallas de alta resolución compuestas cada una con LED (Light Emmitting Diode), cada pantalla es para un ojo; el protector de las orillas está hecho de algo así como Neopreno, un material flexible de color obscuro que impide el paso de la luz y así el jugador no pierde detalle del juego; en cada uno de los extremos hay una bocina con lo que se logra sonido estéreo; en la parte de abajo podemos ver el dispositivo con el que el VB se fija a un tripié para ponerlo en alguna mesa o base y el cual se puede ajustar en diversos ángulos.

A continuación tenemos el control, el cual como podrás ver está compuesto de un par de Pads y cuatro botones al frente (Select, Start, B y A) y 2 botones extras en la parte de atrás del control que funcionan como L y R, la idea de los dos control pads surgió por la necesidad de que ahora, por primera vez, los juegos y los personajes no sólo se moverán Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha, sino que ahora también se tendrán que realizar movimientos de profundidad. Como ya habíamos dicho, también podrás ver la caja del eliminador o la batería la cual va en la parte de atrás del control.



Si tú usas lentes no te preocupes, en la parte superior el VB tiene un switch de control de "intensidad de luz" por así llamarlo y un ajustador de foco con lo que podrás controlar la imagen para que pueda ser observada con claridad por cualquier persona.



Aquí tenemos la parte inferior de este aparato, como podrás observar a la izquierda tenemos el cable que alimenta al VB de corriente, un poco más a la derecha hay un espacio destinado para otro puerto de funciones desconocidas en este momento; en la parte donde está el pequeño letrero verde y donde se ve claramente escrito Space Pinball...en Katakana, es donde se introducirán los cartuchos del sistema. Más a la derecha se alcanzan a observar un par de switches los cuales nadie pudo (o nadie quiso) dar una explicación oficial de sus funciones.



No pienses que esta foto la sacamos para que nos creas que sí fuimos, en realidad es para que hagas una rápida comparación y puedas saber con mayor exactitud cual será el tamaño aproximado del Virtual Boy.



Algunas especificaciones del VIRTUAL BOY

Display: Dos pantallas de LEDs (izquierda y derecha).

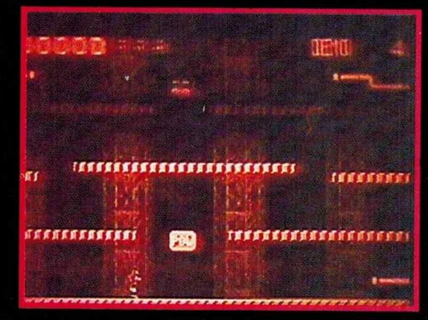
CPU: 32 bit RISC Chip

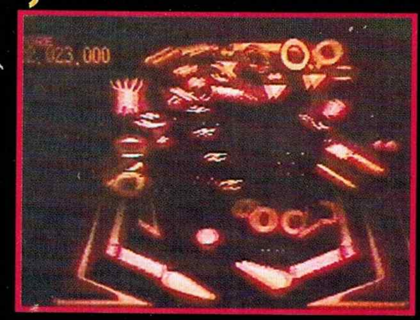
Peso: 760 gramos

Dimensiones: 21.7 X 25.4 X 11cm.

Dimensiones del Cartucho: 6.8 X 7.6 X 0.65cm.

En esta exposición y junto con el aparato se mostraron 3 juegos de la primera generación de títulos que estarán listos para cuando el sistema sea lanzado y los cuales son: Mario Bros. VB (una nueva versión del juego clásico de limpieza de cañerías con más peligros y nuevos enemigos), Space Pinball (un juego de Pinball con muy buenos efectos en 3D) y Teleroboxing (un juego de box contra robots en perspectiva de persona).







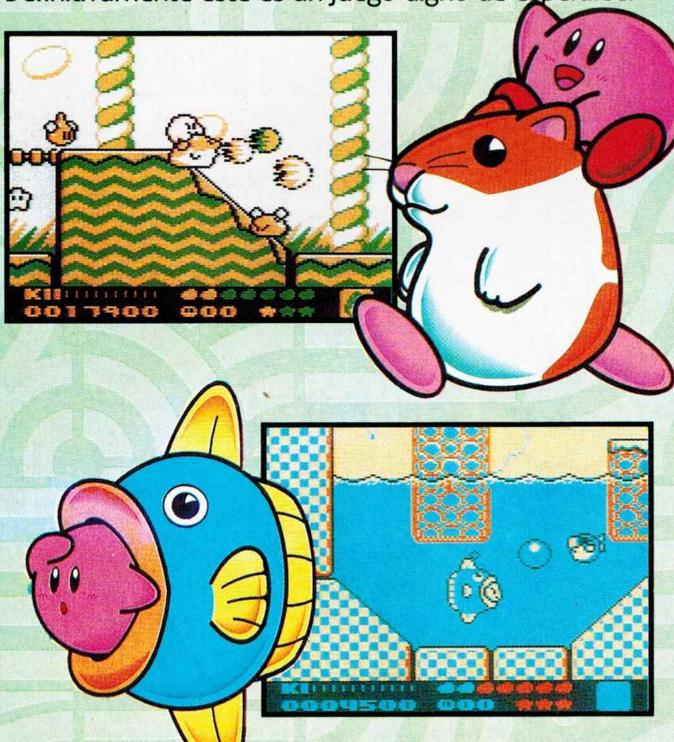
Hay que recordar que esta fue la primera presentación en público del Virtual Boy y nosotros creemos que todavía habrá varios cambios en él, claro, todos para mejorar.

SHOSHINKAI GAMES

Bien, ahora pasaremos a ver un rápido repaso de los juegos más importantes que vimos en esta exposición empezando con Nintendo:

KIRBY'S DREAM LAND 2

Ahora Kirby hace una segunda aparición para Game Boy, el sistema que lo vio nacer; aquí contarás con una gran cantidad de poderes especiales como en la versión de NES pero esta vez cuenta con 3 nuevos amigos que le ayudarán a cumplir su nueva misión, ellos son Rick, Kine y Coo los cuales además de darle habilidades especiales a Kirby modifican varios de sus poderes con lo que tu arsenal de ataques se vuelve más amplio.
Este título será compatible con el Super Game Boy y contará con batería pues se dice que será un poco más largo que la anterior versión de NES.
Seguramente los fans de los juegos de Kirby encontrarán este juego mejor que las anteriores versiones.
Definitivamente este es un juego digno de esperarse.





FIGHTING POLYGON

Este juego es el tercero lanzado por Nintendo con el Chip SFX (desarrollado por Argonaut). Este es básicamente un juego de peleas donde los personajes están creados con polígonos.
Aquí tienes 13 peleadores los cuales cuentan con diferentes técnicas de combate y habilidades además de una gran cantidad de movimientos especiales que deberás dominar.
Para poder derrotar a tu enemigo deberás hacer cualquiera de estas dos cosas: golpearlo hasta restarle toda su energía o sacarlo del ring donde están peleando.
El uso de gráficos poligonales para este juego le da un sinfín de ventajas, por ejemplo que los personajes tienen reacciones y movimientos un poco más realistas, además de que se pueden manipular los personajes de tal forma que los veas de un buen tamaño cuando están muy próximos y que además se pue-

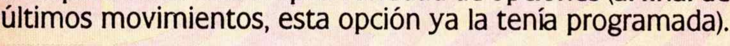








dan alejar y no estén restringidos a abarcar el espacio de una pantalla para pelear entre ellos.
La versión que se mostró de esta exposición sólo está completa en un 40% por lo que había pocos detalles extras qué mencionar y también es la razón por la cual los personajes se ven simples pero en su versión final se espera tener una amplia variedad de opciones (al final de cada round tendrás repetición instantánea de los últimos movimientos, esta opción ya la tenía programada).







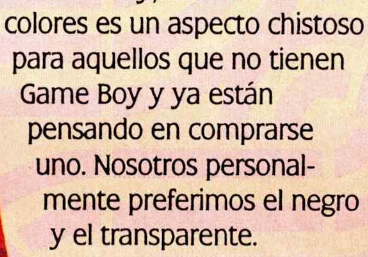


Algunos datos informales sobre el Virtual Boy.

- Aunque no es oficial, se dice que ya se está programando un juego de Super Mario Bros. para el Virtual Boy.
- Se supone que el Virtual Boy usará 6 baterías AA y que además del eliminador de corriente también se lanzará una batería recargable como la del Game Boy.
- Se piensa sacar una especie de soporte para los hombros para que lo puedas jugar en cualquier parte y no sólo recargado en una mesa.
- Al igual que el Game Boy se piensa sacar también un cable tipo videolink para unir 2 (¿3 y 4?) Virtual Boys.
- Hay planes para cambiar su color rojo exterior pues se dice que no fue del agrado de muchas personas a las que se le presentaron (a nosotros sí nos gustó).
- Se eligieron los LEDS de color rojo ya que éstos son los que más resaltan con el fondo negro sobre el cual están, sin dañar la vista.
- Contiene un procesador digital de sonido; también se le podrán conectar audífonos.

GAME BOY®

Además de presentar los anteriores juegos (más Super Donkey Kong) Nintendo mostró una nueva línea de Game Boys llamados Game Boy Bros., estos son 6 Game Boys de diferentes colores, aunque el diseño y las funciones son exactamente las mismas al anterior Game Boy; la diferencia de colores es un aspecto chistoso para aquellos que no tienen Game Boy y ya están pensando en comprarse uno. Nosotros personalmente preferimos el negro y el transparente.





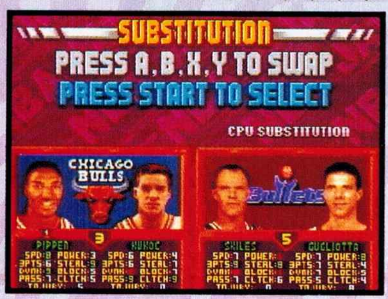








Ahora sigamos con los juegos relevantes de las demás marcas.

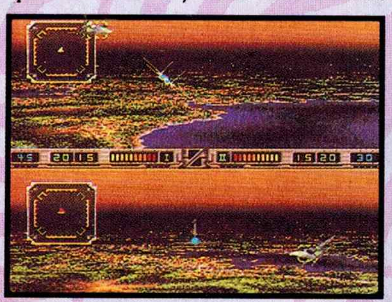


NBA JAM Tournament Edition

Acclaim es la única compañía norteamericana que tiene una filial en Japón y se ha mantenido con éxito dentro de esta exposición; ellos presentaron varios juegos de los que ya habíamos comentado en la revista en anteriores números. Tal es el caso del juego Stargate el cual presentaron en sus versiones de Game Boy y Super Famicom así como el NBA JAM Tournament Edition para el Super Famicom; la salida de estos juegos para América está más que confirmada.


Stargate

Asmik es una compañía que quizás tú recuerdes. Ella lanzó algunos juegos en América y después desapareció, pero siguen sus funciones en Japón donde parece que les va bien; en su show ellos presentaron dos juegos. El primero de ellos es un juego aventuras/RPG llamado Dokapon Land 2 el cual seguramente no llegará a América y el segundo es el Super Air Driver 2 el cual es una secuela de un juego que iba a lanzar en América la compañía Vic Tokai.


Air Driver 2


Dokapon Land 2



Atlus es una compañía que se maneja en Japón muy diferente a lo que es América; allá ellos son más bien conocidos por sus R.P.G's, tal es el caso de los juegos "Spiral Nemesis" y "Last Bible III" para Super Famicom; la aparición de estos juegos en el mercado americano está por verse pues en una ocasión Grady, nuestro cuate de Atlus,nos comentó que estaban estudiando la posibilidad de traer uno de estos R.P.G's.


Spiral Nemesis


Last Bible III

Al igual que Atlus, **Bullet Proof Software** también parece una compañía muy distinta a juzgar por lo que presenta en América y Japón; como ejemplo te podemos dar sus juegos que verán en próximos meses los japoneses: Syutokoh Battle 2 (juego de carreras), Wozz (un R.P.G. que a decir de varios es interesante), Super Tetris 3 y Super Bombliss de los cuales no hay indicios de que alguno de ellos vaya a ser distribuido por BPS de USA.


Syutokoh Battle 2

Super Tetris 3


Wozz





Dragon Ball Z

Si bien **Bandai** es una compañía no muy importante en América, en Japón debes saber que es muy grande y que posee excelentes licencias de series de animación como lo demuestra la amplia gama de juegos que presentó en el show: Dragon Ball Z para Super Famicom y GB, Pretty Soldiers, Sailor Moon S; G Gundam, La Wars y Slam Dunk Z; éstos últimos para Super Famicom también.

Sí, te estamos leyendo el pensamiento. Te preguntas si hablamos con ellos sobre la adaptación de Saint Seya o Los Caballeros del Zodiaco, pero ya antes se había hablado con el Presidente de Bandai en América y en verdad no fue posible.

Sailor Moon S

Slam Dunk Z

X-Men Mutant Apocalypse

Captain Commando

Después de econtrarse con compañías como las arriba mencionadas es bueno llegar con otras como **Capcom** donde casi todo lo visto llegará sin problemas a América tal es el caso de juegos como Rockman X2, Captain Commando, X-Men Mutant Apocalypse y Rockman 7 (¡¿Rockman X2 y Rockman 7 para Super Famicom?!), al parecer han decidido mantener al viejo Megaman con vida pero ahora en Super Famicom/SNES). Otros juegos exhibidos por ellos fueron el R.P.G. Breath of Fire 2 (comercializado por Square en América) y Bonkers.

Rockman 7

Breath of Fire 2

Culture Brain es otra compañía conocida en América y Japón; los juegos mostrados por ellos en este show fueron el Ultra Realistic Baseball 2 (con dos modalidades de juego: Real y Deformer), Super Chinese Fighter el cual es un juego de pelea tipo SF protagonizado por los personajes de la serie Ninja Boys y Super Chinese World 3 para el Game Boy que no es más que la tercera parte del R.P.G. Super Ninja Boys pero en G.B.


Ultra Baseball


Super Chinese Fighter


Super Chinese World 3

Para esta exposición **Data East** sólo presentó 2 juegos: el primero es una nueva versión del Fighter's History en la que hacen su aparición los personajes del Fighter's History para arcadia y sólo algunos de la versión normal quienes se tendrán que enfrentar a un misterioso personaje; el juego tiene varias opciones de pelea como Tag Team o Survival; el otro juego es un R.P.G. de mediana popularidad en Japón llamado Metal Max Returns y que seguramente, como pasa con la mayoría de los R.P.G.'s, no llegaremos a ver por estos lares.


Metal Max Returns

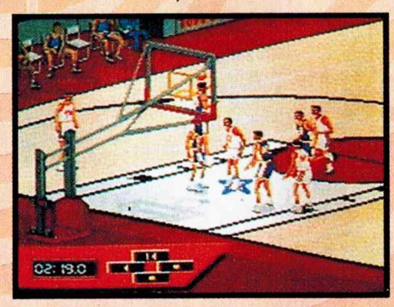

Fighter's History



Electronic Arts es una compañía también importante en Japón como en América; su carta fuerte para esta exposición fue el juego PGA Tour 95 el cual como es su costumbre tiene muchísimas opciones nuevas, lo que supuestamente lo hacen mejor que la versión anterior; otros juegos de ellos son: NBA Live '95 y Tactical Soccer (los dos primeros ya confirmados, el último está en veremos).



PGA Tour 95


NBA Live 95


Tactical Soccer

En el Stand de **Hudson** tuvimos la oportunidad de ver juegos interesantes como el caso de Super Bomberman 3; en este juego pueden participar dos personas en el modo de historia donde podrán contar con la ayuda de nuevos personajes que nuestros héroes podrán montar y también en el modo VS. podrán competir 5 jugadores simultáneos. Otro juego basado en el mismo personaje es Super Bomberman Bomb que es un Puzzle para uno o dos jugadores; otro juego, pero este sólo para el mercado japonés, es Super Momotaro Thunderbolt que es algo así como un "Turista" con diferentes trampas y sorpresas.



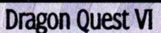
Super Bomberman 3

Super Bomberman Bomb


Super Momotaro Thunderbolt

Los videojugadores japoneses están muy emocionados ya que próximamente podrán poner sus manos sobre el juego Dragon Quest VI que con Final Fantasy son las series de R.P.G. más populares en aquel país. Además, y por si fuera poco, los personajes del juego han sido diseñados por el famoso dibujante Akira Toriyama. Otro juego de **Enix** es Wonder Project donde el héroe es un robot y el modo de controlarlo es algo parecido al de Pac Man 2.





Dragon Quest VI



Wonder Project

Por su parte **Jaleco** mostró varios videojuegos; el primero de ellos es el Super League Soccer, el cual seguramente llegará a América como el Super Goal! 3; si no ocurre algo extraño. El otro juego es Super Profesional Baseball, el cual seguramente conoceremos con otro nombre (¿Te gusta Super Bases Loaded 3?); dentro de los juegos con temática rara está Fire Fighting donde controlas a un bombero que debe rescatar a varias víctimas de un incendio y el cual se supone será conocido aquí en América como "The Ignition Factor"; unicamente para el mercado japonés Jaleco se encuentra trabajando en un juego de Lucha libre de mujeres llamado Pure Wrestle Queens.



Super League Soccer



Fire Fighting



Super Profesional Baseball



Pure Wrestle Queens

Nosotros al llegar al Stand de **Konami** esperábamos ver el Castlevania del cual nos hablaron en el CES de Chicago pero nada, en su lugar pudimos ver el juego Powerful Pro League 2 el cual es un juego de Baseball con personajes un tanto extraños pero lo que hace diferente a este juego de los demás es que la mayoría de las jugadas son narradas; otro de los juegos mostrados por ellos son el Parodius 2, el cual es toda una locura humorística. Imagínate ¡incluye hasta música de Mambo de Pérez Prado en un stage! también vimos el Animaniacs y Goemon 3 el cual es mejor conocido aquí en América como "Mystical Ninja".



Powerful Pro League 2



Parodius 2



Goemon 3

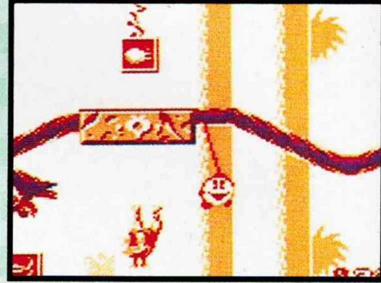
Namco es mejor conocido en Japón como **Namcot** y ellos pusieron especial énfasis en dos juegos para este show, uno es un R.P.G. con un innovador sistema de batalla de nombre Tale Phantasia; lo nuevo de este juego viene a la hora de la batalla ya que ésta se ve en perspectiva de lado y con acción real; el otro juego es su reglamentario Famista, el cual llega al número 4 este año (algo así como los John Madden de EA), éste es un juego de baseball 100% para japoneses; entre otras cosas que se vieron estaban Pac in time para Super Famicom y Game Boy y Pac Panic para Game Boy.


Pac Panic



Tale Phantasia


Famista 4


Pac in Time

Una de las características más conocidas de **Sammy** como licenciatario es producir juegos y justo 2 semanas antes de la fecha de salida prevista echar para atrás sus proyectos; bueno eso es sólo en América ya que en Japón las cosas son distintas. En este show pudimos ver el juego Gamera que es de estrategia/simulación donde tendrás que detener el avance de este terrible monstruo y arreglar los daños; el otro de sus juegos era uno de Pachinko (el cual es un tipo de tragamonedas para apostar y que es muy popular en Japón) y de los que había muchos en este show, el nombre del juego era Pachinko Tour.



Gamera



Pachinko Tour

Seta en cuanto a juegos se vio muy pobre en esta exposición ya que sólo mostraron el juego Super Real PV Paradise, el cual es un juego de Mah Jong (juego de fichas popular en Japón) pero con la novedad de que aquí juegas en contra de guapas muchachas; en el aspecto técnico ellos mostraron un nuevo chip desarrollado en los laboratorios de Seta y el cual tiene el nombre de Super Custom 32 y que es básicamente un chip 32 bit RISC que podrá ser implementado en los cartuchos de Super Famicom tal como el SFX.

Super Custom 32


Super Real PV Paradise




Chrono Trigger

Ya te habíamos comentado que las series más populares de juegos en Japón son Dragon Quest y Final Fantasy, así que ¿qué se puede esperar cuando los creadores de estas series y el ilustrador Akira Toriyama se unen para crear un juego bajo la marca **Squaresoft**?, Chrono Trigger es el



Front Mission



primer fruto de esta unión a la que han llamado Dream Project. A grandes rasgos te podemos decir que éste es un juego que tiene una mezcla de dos estilos como Final Fantasy y Secret of Mana; el juego tiene excelentes gráficos y música y es de lo más esperado para 1995; otro de los trabajos de Square para este año de 1995 es un juego de Simulación / RPG llamado Front Mission y que trata sobre una guerra entre Asia y América por el dominio de una isla; éste juego está desarrollado por casi todo el equipo que hizo el último Final Fantasy.



Chrono Trigger







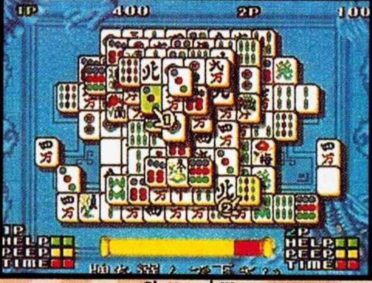
Albert Odyssey 2

En este Show nos pudimos dar cuenta de algo que ya nos imaginábamos: Sunsoft de América se podría decir que ya se desligó totalmente de **Sunsoft** de Japón y prueba de ello es que ninguno piensa sacar los mismos juegos, pues en Japón Sunsoft prepara Albert Odyssey 2 (secuela de uno de sus últimos éxitos y que para variar es R.P.G.). Albert Odyssey Gaiden (dándole un estilo más parecido a R.P.G.'s como Final Fantasy), así como Shounen Ninja Sasuke (muy parecido al Mystical Ninja) y Shangai III.

Albert Odyssey Gaiden



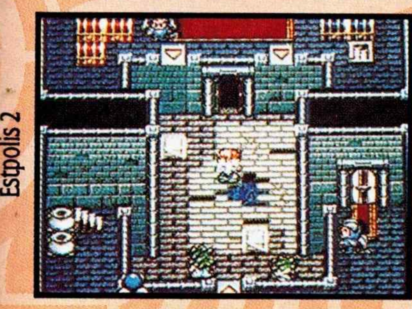
Shounen Ninja Sasuke



Shangai III



Taito en su Stand tenía un par de juegos que nos parecieron interesantes: el primero era Estpolis II, mejor conocido como Lufia 2, este juego ahora ya no es sólo R.P.G. pues también tiene unas áreas de aventura tipo Zelda; además de este juego pudimos ver el título Puzzle Bobble el cual como te has de estar imaginando es un juego de Puzzle para 1 ó 2 personas donde los protagonistas son los personajes del Bubble Bobble, el juego es algo sencillo pero muy entretenido ¡como deben ser todos los juegos de este género!.

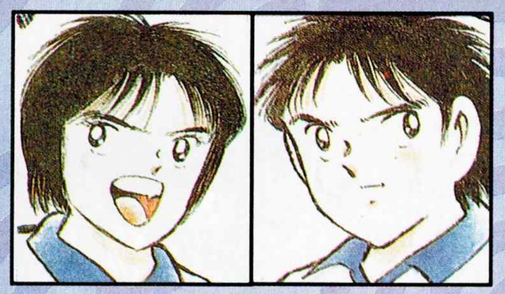


Estpolis 2

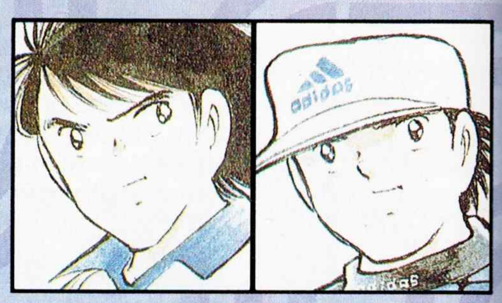


Puzzle Bobble

Ahora sí que **Tecmo** ya se "descaró" como productora de juegos deportivos, pues en su stand sólo había 3 juegos y los 3 eran de este estilo; el primero de ellos era un simulador de carreras de caballos de nombre Turf Hero, el otro era Tecmo Super Bowl II Special Edition que además de tener mejores gráficos y más displays que el anterior aquí podrás escoger los datos reales de los equipos de las temporadas, 92, 93 y 94; por último vimos un juego de Soccer llamado Captain Tsubasa V; este juego está basado en los personajes de la serie de



animación y manga (o sea comic japonés) la cual es mejor conocida en nuestro país como "Los Supercampeones", este juego trata de cuando Oliver y muchos de sus amigos forman ya parte de la selección profesional de Japón.





Turff Hero



Tecmo Super Bowl II



Captain Tsubasa V



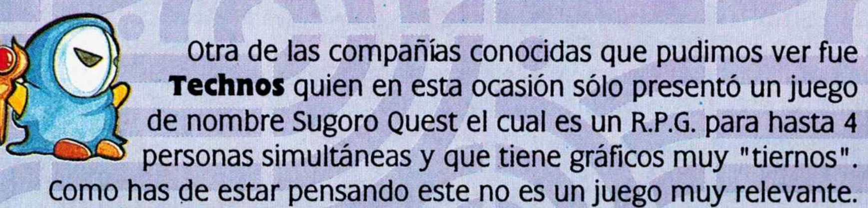
Maten Dendetsu

Takara ahora no mostró muchos juegos pero los dos que vimos eran buenos, uno de ellos era un R.P.G. que utiliza gráficos digitalizados llamado Maten Densetsu en el que se cuenta la historia de unas personas en una ciudad destruida por monstruos; el otro juego era la adaptación del juego de Arcadia, World Heroes 2 Jet el cual,aunque algunos lo duden, es una fiel adaptación en la que encontraremos todos los peleadores y poderes; los gráficos son del estilo del Samurai Shodown GB y la movilidad es muy buena además de que el juego es para 2 jugadores simultáneos vía videolink o para el SGB.



World Heroes 2 Jet



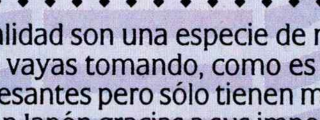


Otra de las compañías conocidas que pudimos ver fue **Technos** quien en esta ocasión sólo presentó un juego de nombre Sugoro Quest el cual es un R.P.G. para hasta 4 personas simultáneas y que tiene gráficos muy "tiernos". Como has de estar pensando este no es un juego muy relevante.

Sugoro Quest

Bueno, este fue un repaso de las compañías conocidas en América, ahora veamos algunos juegos interesantes de compañías japonesas (que en realidad no son muchas).

Algo que se está poniendo muy de moda en Japón son los juegos que en realidad son una especie de novelas con gráficos digitalizados y donde tu avance depende de las decisiones que vayas tomando, como es el caso del juego Yakochu de la compañía **Athena** (Biometal). Estos juegos son interesantes pero sólo tienen mayores adeptos entre el público adulto. **Banpresto** es una compañía muy popular en Japón gracias a sus importantes licencias (no sólo en América pasa esto).




Battle Racers

Su juego más relevante en el show fue Battle Racers, un juego tipo Mario Kart donde participan personajes famosos como Ultraman o los Robots Gundam pero en versión Super Deformer. Algunos de los juegos de la compañía **Datam Polystar** ya han aparecido en América pero distribuidos por Seta (Kendo Rage, Cacoma Knight). Para esta temporada ellos han decidido lanzar la secuela del Kendo Rage pero ahora en lugar de ser un juego de Side Scrolling será de peleas y llevará el título de Makeruna! Makendo 2.

Yakochu

Imagineer es una compañía que hasta hace algunos meses tuvo presencia en América ya que cerró por motivos desconocidos pero en Japón es muy fuerte; uno de sus mejores juegos mostrados es la versión de Super Famicom del popular juego de computadora Sim City 2000 el cual estará listo a mediados de este año.



Sim City 2000

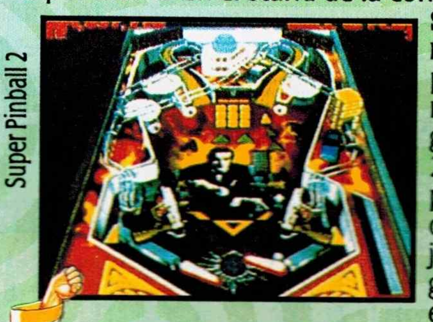
Meldac es de las compañías que hace tiempo existieron en América y decidieron cerrar (como la que acabamos de mencionar).

Ellos son los creadores del juego Super Pinball que comercializó Technos en América y ahora ellos mostraron la secuela de este juego que, al igual que el anterior, tiene 3 diferentes Pinballs para jugar. Otra compañía que ha tenido presencia en el mercado americano, pero por medio de otras compañías, es **Naxat Soft** (Spike Macfang). Su nuevo juego es un título de acción-aventuras de nombre Holy Umbrella donde el protagonista tiene como arma una sombrilla mágica que le fue regalada por una Diosa. Ya por último en el stand de la compañía **Saurus** pudimos checar el juego Ryuko no Ken 2, mejor conocido por aquí como Art of Fighting 2; este juego tiene 32 megas de memoria y es una muy buena conversión del original a SNES, pues cuenta con todas las opciones importantes como el Zoom Out-In y los poderes de desesperación; esperamos ver este juego muy pronto.



Makeruna Makendo 2

Holy Umbrella


Super Pinball 2

Aunque a la mayoria de la gente del Show no les entendiamos ni jota, por ahí nos enteramos de algunas cosas bien interesantes:

1.- Se suponía que en este Show, Nintendo ibaa mostrar el Star Fox 2 pero por alguna extraña razón no lo hicieron (ni modo, ahora hasta Las Vegas).

2.- Es extraoficial, pero según supimos, Nintendo esta desarrollando un nuevo Chip que hará que juegos como Star Fox y Donkey Kong Coutry se vean como de la prehistoria, esto tal vez suene como los típicos "choros" que se avientan en otras revistas, pero`tomando en cuenta que estos rumores vienen de gente relacionada con Nintendo hace que tomen mucha irelevancia; nosotros pensamos que ahora que el costo de los Chips de 32 bit baje con el VB la cosa podría ir por ahí, también puede que sea algo relacionado con Silicon Graphics o las dos cosas a la vez.

3.- Y por último, es seguro que para este año lleguen los juegos con más de 32 megas.





Ryuko no Ken 2



A CONTINUACION ANALIZAREMOS ALGUNOS JUEGOS QUE ESTAN POR HACER SU APARICION PARA EL GAME BOY.

BUBSY II



Bubsy hace su aparición en Game Boy con este juego basado en el título de SNES. Aquí tú tienes que controlar a Bubsy quien ha entrado a un parque de diversiones de realidad virtual llamado el Amazatorium creado por un sujeto de nombre Oinker P. Hamm, en este lugar sus sobrinos se han perdido en diferentes áreas en las que está dividido este centro de diversiones, así que tu misión es rescatarlos a todos antes de que sea demasiado tarde.



El Amazatorium está dividido en varios pisos y cada uno de esos pisos contiene 3 cuartos que Bubsy debe recorrer si quiere terminar con éxito su misión; cada uno de estos cuartos tiene una gran cantidad de enemigos (más reales que virtuales) obstáculos y caminos secretos lo que te pondrá un muy buen rato a investigar.

El modo de juego es igual a las versiones de SNES donde te debes limitar a correr y saltar. Bueno, hay escenas en las que tendrás que hacer cosillas extras pero te darás cuenta rápidamente.





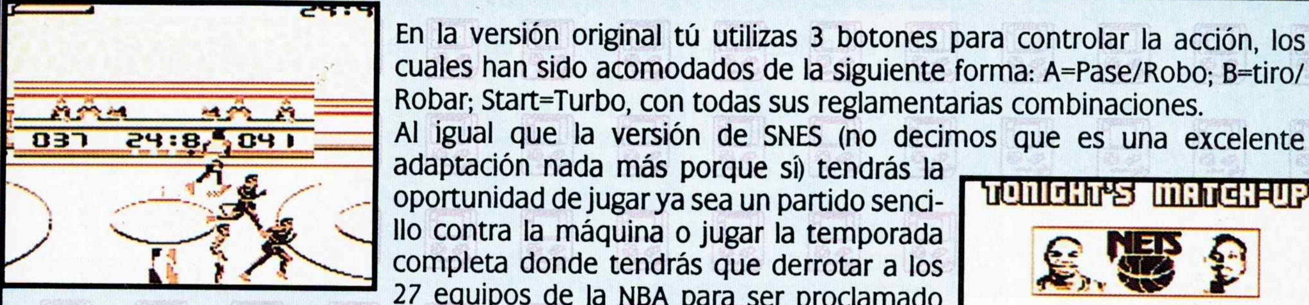
Bubsy II es un juego para los fans de este personaje... pero solamente para los muy fans pues el juego tiene gráficos muy pequeños y obscuros, la movilidad es horrorosa y la música entra con los mismos calificativos que todo lo anterior.

NBA JAM

NBA Jam fue uno de los títulos de mayor éxito el año pasado, tanto en Arcades como cuando fue trasladado al SNES, y una prueba de ese éxito es la nueva versión del NBA (Tournament Edition) que próximamente aparecerá para SNES; pero en lo que aparece esta edición podrás seguir jugando NBA Jam en cualquier parte pues este exitoso juego ya está en GB.

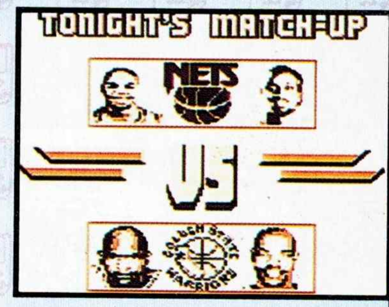


Este juego es una excelente conversión del original ya que el juego es igual de fácil de controlar, tiene la misma acción y los Dunks también están aquí.



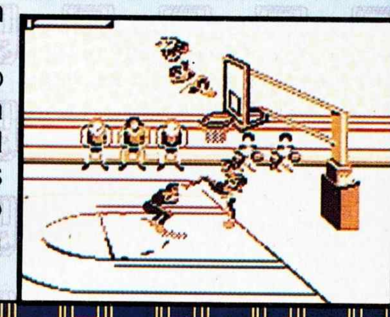
En la versión original tú utilizas 3 botones para controlar la acción, los cuales han sido acomodados de la siguiente forma: A=Pase/Robo; B=tiro/Robar; Start=Turbo, con todas sus reglamentarias combinaciones.

Al igual que la versión de SNES (no decimos que es una excelente adaptación nada más porque sí) tendrás la oportunidad de jugar ya sea un partido sencillo contra la máquina o jugar la temporada completa donde tendrás que derrotar a los 27 equipos de la NBA para ser proclamado campeón. Para esto tú podrás poner tus iniciales y así al finalizar cada encuentro recibirás un password que te guardará todos tus datos como partidos ganados / perdidos y equipos derrotados.



Cada partido está dividido en cuartos de 3 minutos cada uno; al final del segundo cuarto el CPU te presentará una pantalla con estadísticas del juego y la cual volverá a aparecer cuando el juego termine. Recuerda que el turbo permitirá que tu jugador corra, bloquee, salte o clave la pelota, pero éste se va gastando. Sin embargo si tu equipo logra anotar 3 canastas en serie tu jugador estará "On Fire" lo que le permitirá usar el Turbo ilimitadamente.

De la versión de SNES a ésta se han mantenido la mayoría de jugadores por equipo, sin embargo verás que en esta versión muchos han cambiado y también sus status; esto se hizo para lograr una versión lo más actualizada posible así que hay ahora equipos más balanceados que antes.



Pues bien, como mencionamos al principio este juego es una excelente conversión de la versión de SNES; la movilidad es buena y el reto es un poco mayor, quizá lo único malo del juego sea que los personajes sean tan pequeños lo que puedes hacer que te confundas o pierdas de vista la pelota. También es una lástima que Acclaim no haya podido hacer este juego para dos jugadores simultáneos,

WWF RAW

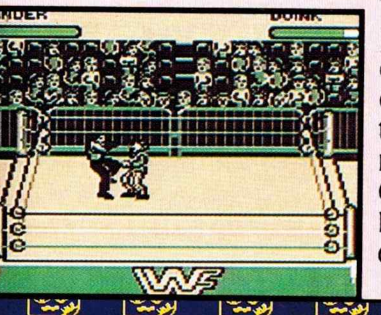




Otra de las buenas conversiones que ha hecho Acclaim para esta temporada (además del NBA Jam) es WWF Raw ya que aquí tenemos que la acción es muy similar al juego de SNES.

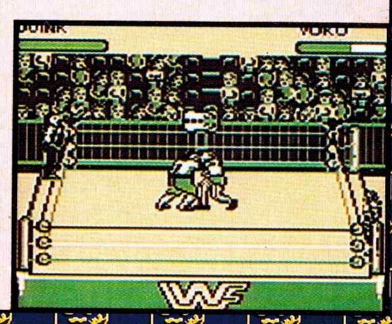
A diferencia de la versión de SNES donde tú cuentas con luchadores, aquí sólo tienes a 8 de ellos.

El juego cuenta con 3 diferentes modos de juego que son: One-on-One, Tag Team y Survivor Series.

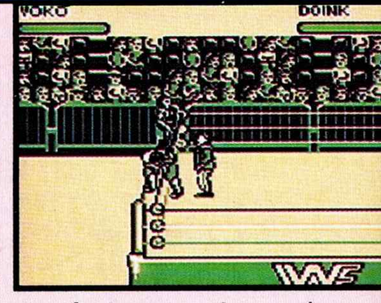


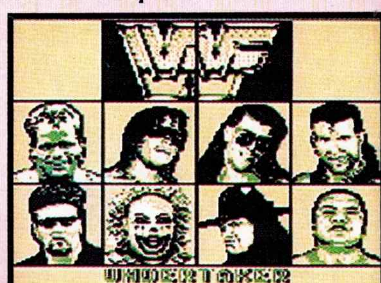
En One-on-One tú tendrás que elegir uno de los ocho peleadores para así competir a una caída, en Brawl, que es un encuentro donde se permite absolutamente todo, y en Tournament (derrota a todos tus rivales para ser declarado Campeón).

En Tag Team encontrarás las mismas opciones que en One-on-One con la diferencia de que



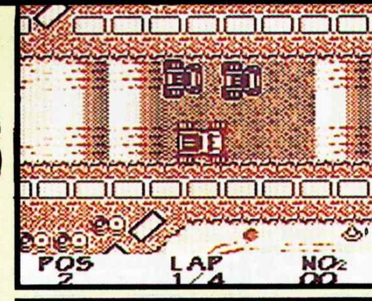
aquí las peleas son en equipos de dos contra dos.
Por último te podemos decir que en Survivor Series sólo podrás elegir las opciones de una caída o Braw; en este modo será un equipo de 4 contra 4 y gana quien derrote a todos sus rivales.
Como en anteriores versiones de juegos que ha desarrollado Acclaim con licencia de la WWF notarás que cada peleador tiene un amplio repertorio de movimientos y llaves, además de que cada uno tiene un movimiento exclusivo que se desarrolla en diferentes situaciones y donde cada uno de ellos es devastador.
Debido a la falta de juegos de lucha libre para el GB este juego se convierte en una excelente opción para los fans de este deporte que tienen Game Boy; Tal vez sea por el gran número de peleadores que hay en la versión de SNES pero los 8 que hay en este juego nos parecen pocos.



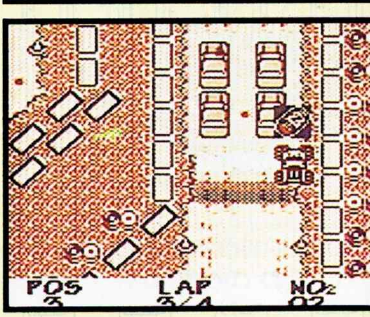


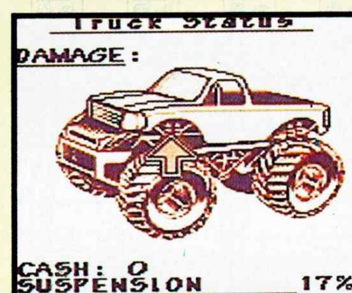
U.S.H.R.A. MONSTER TRUCK WARS

Ushra Monster Truck Wars es otro de los muchos juegos de Acclaim que vienen para esta temporada; en él tú podrás elegir a una de 6 diferentes camionetas y competir con ella en diferentes pistas de los Estados Unidos; cada una de éstas camionetas tiene diferentes característi-cas y puntos a favor y en contra como veloci-dad, resistencia, maniobrabilidad y saltos.
Para que te des una rápida idea del juego te podemos decir que es algo así como un Super Off Road pero visto por arriba, pues una vez que hayas seleccionado tu vehículo tendrás que competir contra algún rival para ver si calificas; una vez que hayas logrado esto vendrá la carrera en serio y ahí competirás contra otros 3 vehículos.
Las pistas están repletas de baches (tipo la avenida principal de donde vives, dunas, fosos con lodo y automóviles que serán irremedia-blemente destruidos cuando pases sobre ellos; algunas veces al pasar por algunos de estos autos aparecerán varios premios que te ayuda-rán a salir triunfante, así que procura tomarlos todos.
Al final de cada carrera obtendrás puntos y dinero dependiendo del lugar que hayas ocu-pado al finalizar; los puntos sirven para checar posiciones en la tabla y con el dinero podrás comprar diferentes "Upgrades" para tu vehícu-lo o repararlos pues en la competencia puede sufrir varios desperfectos.
El juego en sí es quizá un poco simple pero a la vez es de esos juegos tan sencillos que son divertidos; el control es bueno pero algunas camionetas tan de difícil manejo que segura-mente te harán perder la paciencia.















ANIMANIACS

STUDIO HQ



Comenzando el juego empuja la maceta hacia la izquierda.



Al tocar la pared se romperá y aparece una puerta.



Entra por la puerta para llegar a un bonus oculto.

Nos han llegado varias cartas pidiendo la localización de los libretos y bonus ocultos, por lo tanto aquí te damos la forma de obtener los 24 libretos y los bonus ocultos.



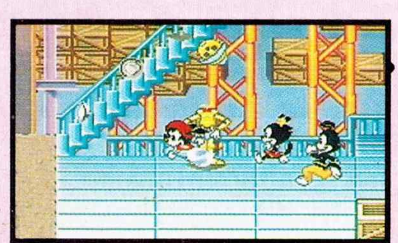
SCI-FI STUDIO





1

Súbete en tus compañeros para de ahí saltar a la izquierda y alcanzar el libreto (Llevamos 1).

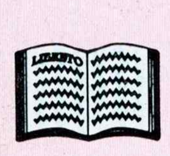


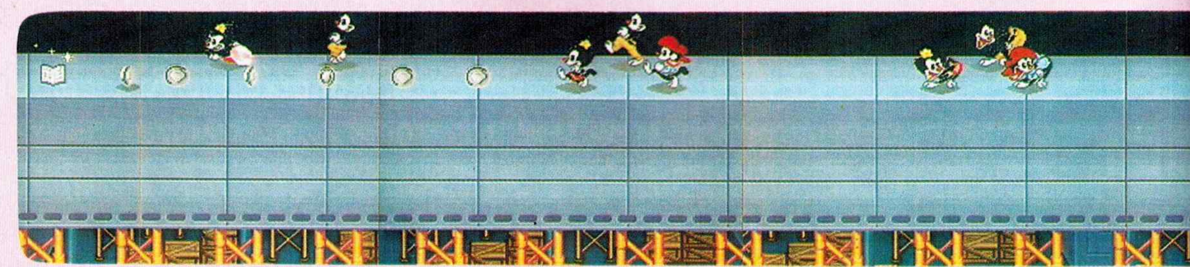




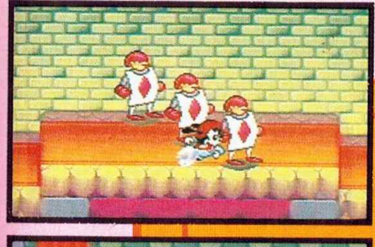
2

Más adelante corre de tal forma que toques al personaje amarillo y así su cabeza se eleve. Repite esto 4 veces para que aparezca otro libreto (Llevamos 2).





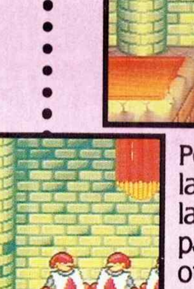
FANTASY STUDIO







Elimina los tres naipes para que salga la puerta por donde entras al bonus oculto.



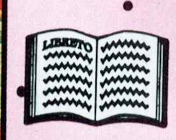


Poco más adelante salta sobre las plataformas para llegar al otro lado sin caer y así obtienes otro libreto (Llevamos 6).







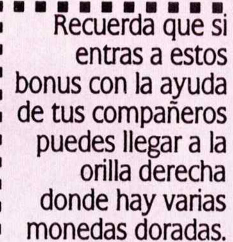




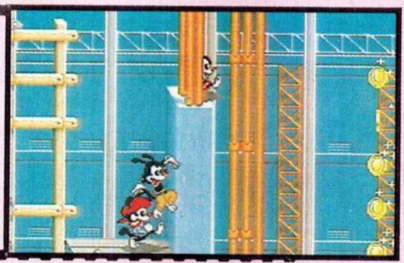




Después de pasar al jefe, destruye el Spot (pero mejor le llamamos Reflector, para que nadie se sienta aludido) que está pegado a la izquierda. Así aparece la puerta hacia un bonus oculto.



Recuerda que si entras a estos bonus con la ayuda de tus compañeros puedes llegar a la orilla derecha donde hay varias monedas doradas.





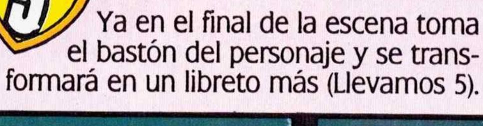


Más adelante rompe la caja que indica la foto para encontrar otro libreto (Llevamos 4).

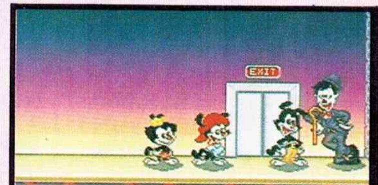


Antes de salir de esta parte utiliza a tus amigos para saltar sobre la puerta (sin entrar en ella) para después avanzar a la izquierda sobre el techo y tomar el libreto que está al final (Llevamos 3)



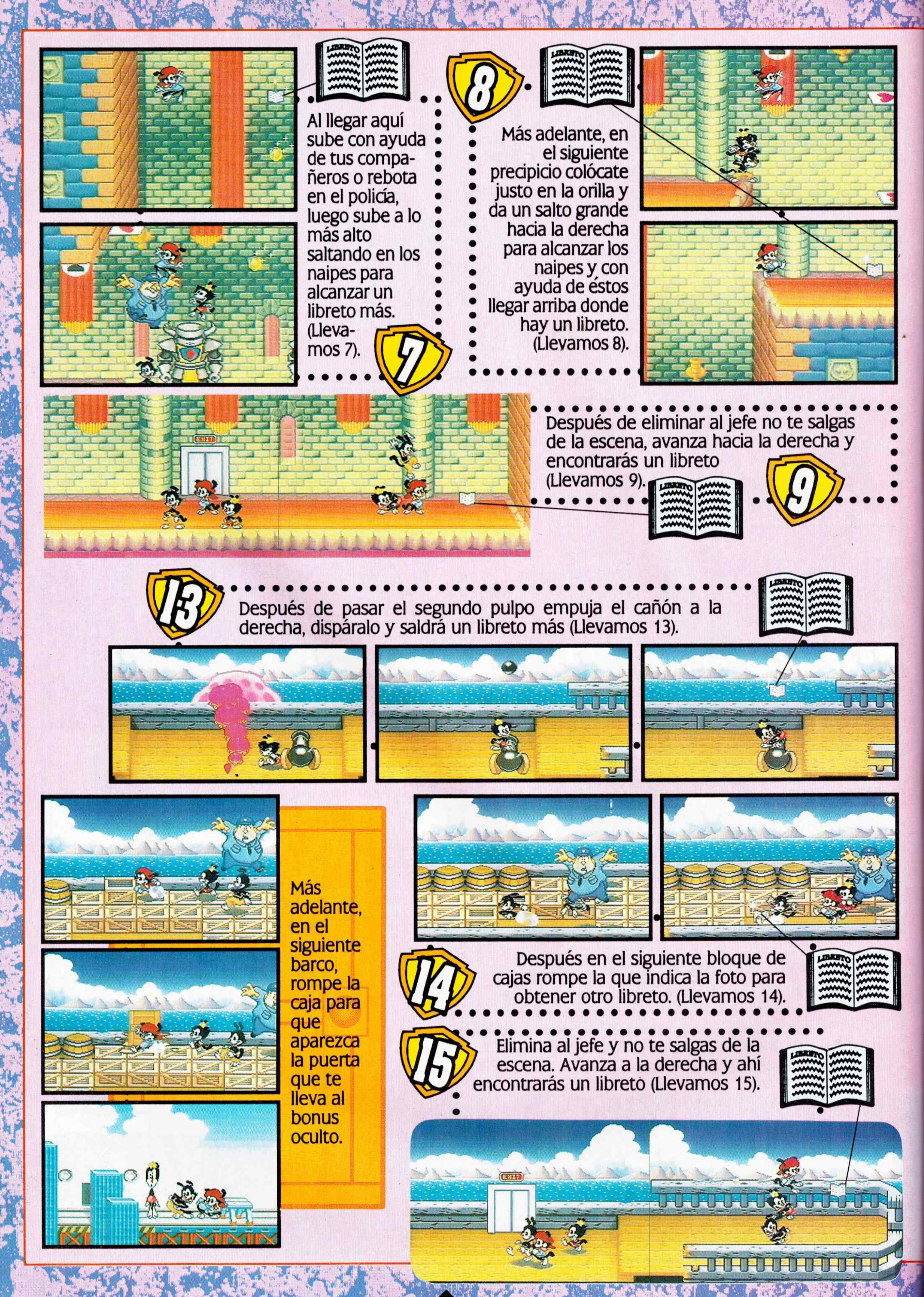


Ya en el final de la escena toma el bastón del personaje y se transformará en un libreto más (Llevamos 5).









Al llegar aquí sube con ayuda de tus compañeros o rebota en el policía, luego sube a lo más alto saltando en los naipes para alcanzar un libreto más. (Llevamos 7).

7

8

Más adelante, en el siguiente precipicio colócate justo en la orilla y da un salto grande hacia la derecha para alcanzar los naipes y con ayuda de éstos llegar arriba donde hay un libreto. (Llevamos 8).

Después de eliminar al jefe no te salgas de la escena, avanza hacia la derecha y encontrarás un libreto (Llevamos 9).

9

13

Después de pasar el segundo pulpo empuja el cañón a la derecha, dispáralo y saldrá un libreto más (Llevamos 13).

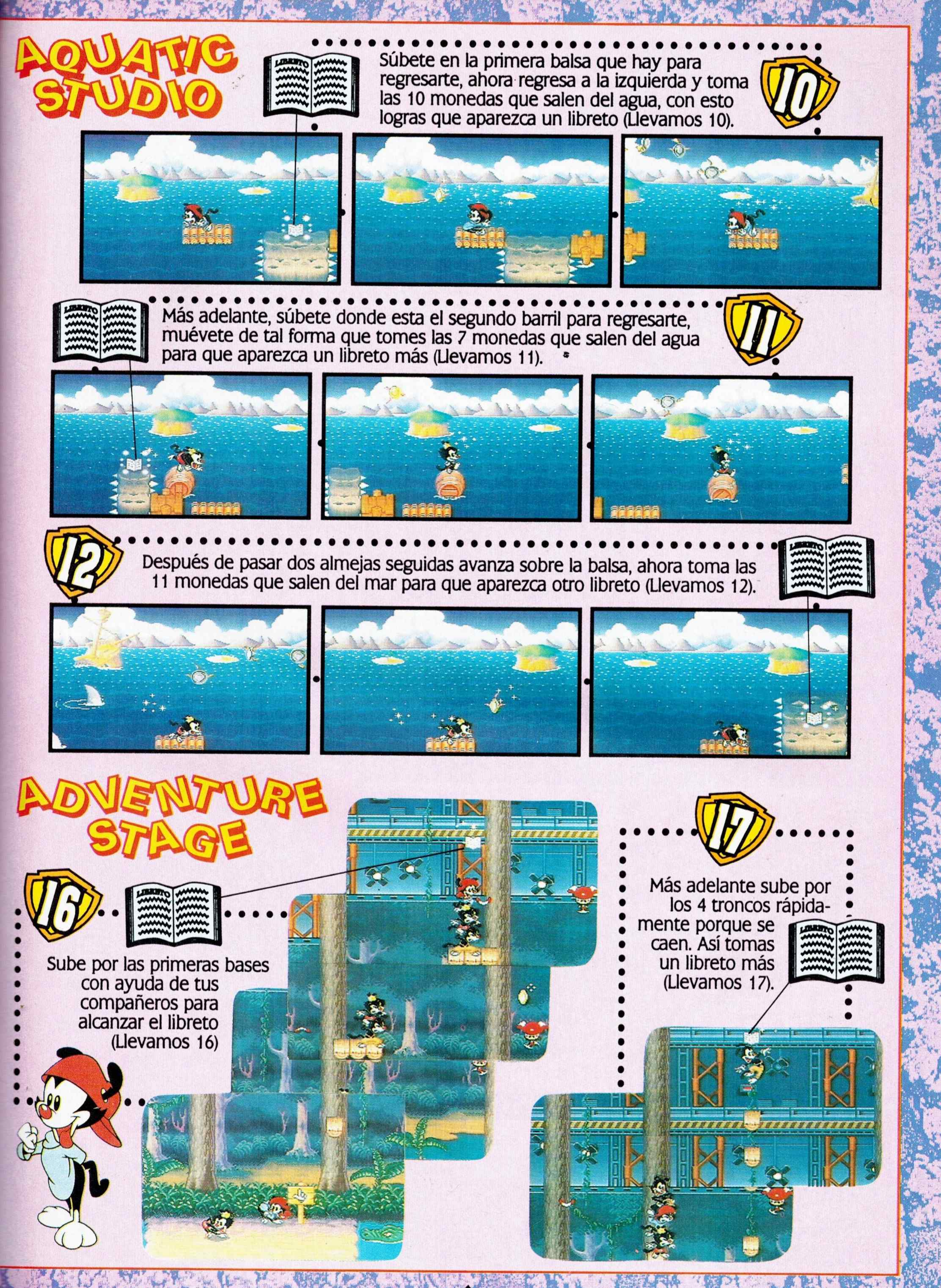
Más adelante, en el siguiente barco, rompe la caja para que aparezca la puerta que te lleva al bonus oculto.

14

Después en el siguiente bloque de cajas rompe la que indica la foto para obtener otro libreto. (Llevamos 14).

15

Elimina al jefe y no te salgas de la escena. Avanza a la derecha y ahí encontrarás un libreto (Llevamos 15).

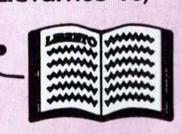

AQUATIC STUDIO
Súbete en la primera balsa que hay para regresarte, ahora regresa a la izquierda y toma las 10 monedas que salen del agua, con esto logras que aparezca un libreto (Llevamos 10).
10
Más adelante, súbete donde esta el segundo barril para regresarte, muévete de tal forma que tomes las 7 monedas que salen del agua para que aparezca un libreto más (Llevamos 11).
11
12
Después de pasar dos almejas seguidas avanza sobre la balsa, ahora toma las 11 monedas que salen del mar para que aparezca otro libreto (Llevamos 12).
ADVENTURE STAGE
16
Sube por las primeras bases con ayuda de tus compañeros para alcanzar el libreto (Llevamos 16)
17
Más adelante sube por los 4 troncos rápidamente porque se caen. Así tomas un libreto más (Llevamos 17).





18

Ya en la siguiente sección vas avanzando sobre cuerda, al llegar donde está el perro "No Saltes" para que lo saques de la pantalla. Así al final de la sección cae el perro y te deja un libreto. (Llevamos 18)



20

... Ya que estés afuera, avanza hasta llegar a un lugar donde hay 6 puertas juntas, métete en la penúltima, así puedes tomar un libreto más. (Llevamos 20).







19



Al pasar a la siguiente sección, entra por la primer puerta. Después avanza hasta el bloque que indica la foto (el tercero) y rebota en él lo más alto que puedas para tomar el libreto (Llevamos 19), avanza y salte de esta parte...







21

Avanza un poco y donde está el policía, presiona el control hacia abajo y después sigue avanzando. Así subes por un camino invisible que te lleva directo al libreto. (Llevamos 21).

22



23

Cuando te enfrentes a Pinky y Cerebro, espera a que se eleven para lanzarle un tornillo (o tuerca), así ellos sueltan un libreto más. (Llevamos 22). Esto lo puedes ejecutar una vez más para obtener otro libreto (Llevamos 23).







24



Recuerda que si no tomas rápido el libreto Pinky lo recupera.



Y lo que todo mundo ya sabía, al vencer a Pinky y Cerebro obtienes el último libreto (Tenemos los 24).





Con este juego se completa la trilogía, superando a sus antecesores, hasta en la movilidad, (algo que les falló un poco en las otras versiones). Pero debemos tomar en cuenta la variedad de escenas y jefes, lo que seguramente harán de este juego un clásico.

Super Star Wars

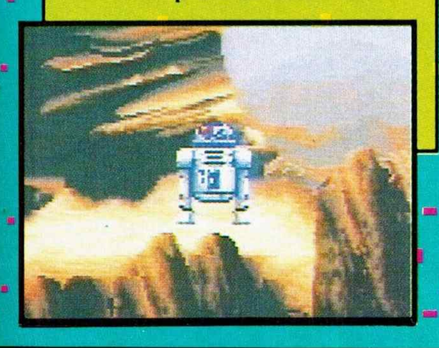
Super Empire Strikes Back



Comienzas en una escena con gráficos en modo 7 avanzando en un vehículo. Hay que seguir el camino y saltar los huecos negros. Un detalle que les quedó muy bien fue como delinearon el valor de las orillas, esto lo notas cuando caes de un salto y apenas alcanzas a llegar.



Cada vez que te encuentres con R2 y lo toques, es como una marca para que ya no te regresen hasta el principio si pierdes una vida.



TATOOINE

Los enemigos salen de todos lados, hasta del suelo pueden aparecer sorprendiéndote. El fondo tiene un efecto ondulante para simular el ambiente del desierto.





Aquí Luke avanza a toda velocidad entre las torres que le disparan.







El es una esfera que sale alternadamente de dos agujeros que están en el fondo. Se mueve constantemente y te ataca con rayos o azotándose contra el suelo.






JABBA'S DANCE HALL





Esta escena se divide en varias secciones donde no puedes pasar a la siguiente hasta que hayas eliminado a los enemigos.

En el camino te encuentras con unas rejas en el suelo, si te paras sobre ellas caerás; además pueden salir monstruos que te atacan con fuego.

···BOSS···

Este jefe no es tan complicado, sólo te dispara de vez en cuando y tú puedes rebotar su ataque. Ocasionalmente aparece y desaparece.



JABBA'S PALACE





Toda la escena es obscura y sólo se ilumina un círculo a tu alrededor.

Más adelante tienes que ir avanzando por un camino lleno de prensas tanto en forma vertical como horizontal.

···BOSS···

De la boca de este jefe salen pequeños enemigos; el jefe salta continuamente hacia ti y tiene un efecto de mosaico muy sutil.



RANCOR PIT





Hay que destruir los esqueletos para abrirte camino; al igual que la escena anterior ésta es obscura y sólo se ilumina un círculo a tu alrededor.

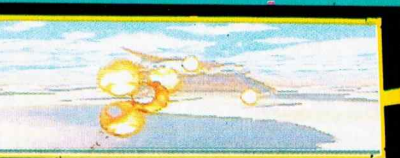
Aquí hay unas mandíbulas que si no las esquivas, se cerrarán y te restarán energía, además hay lugares de donde brota fuego.

···BOSS···

Este gigantesco jefe golpea el suelo para provocar que caigan rocas, además dispara una ráfaga de fuego. Este jefe también tiene un efecto de mosaico muy sutil para darle vida a la textura.





ATTACK ON SAIL BARGE

Al empezar la escena vas avanzando entre pequeños vehículos hasta llegar a esta nave, está llena de cañones y ventanas de donde se asoman los enemigos para dispararte.

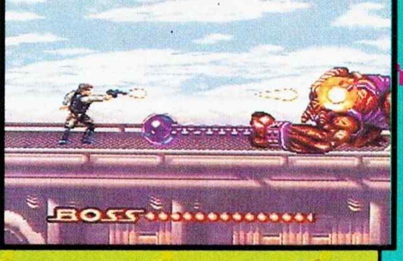




Para dar variedad al juego, qué te parece esta escena donde vuelas a alta velocidad, esquivando árboles y algunos enemigos que dan media vuelta y se lanzan contra ti.

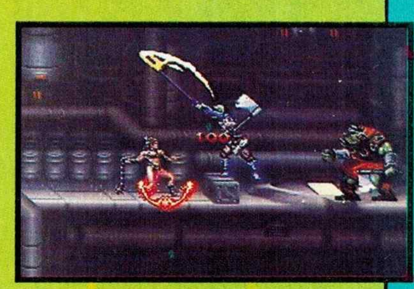
Para llegar al jefe hay que avanzar por la parte superior de la nave, en donde los enemigos se deslizan hacia ti.

...BOSS...



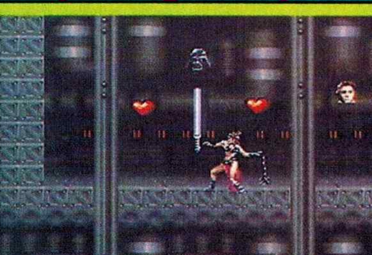
Comienza su ataque lanzándote una esfera, después para moverse da grandes saltos donde tú puedes pasarte por debajo de él.

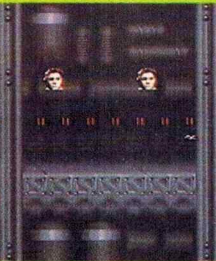
INSIDE DEATH STAR



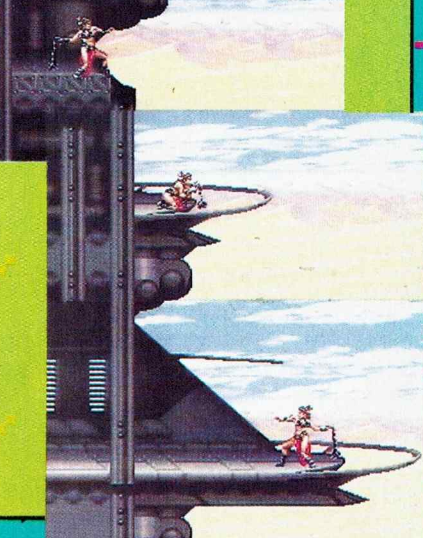
Ya dentro de la nave además de los ataques de tus enemigos hay otros peligros, como compuertas que se abren para que caigas o tuberías que se rompen para restarte energía.

Al llegar al primer R2D2 avanza por donde indica el mapa para tomar 2 vidas extras y algunos otros premios.









...BOSS...

Aquí, el jefe está sobre una plataforma que se mueve constantemente. De su boca salen pequeños enemigos, además de que te golpea con su cola.





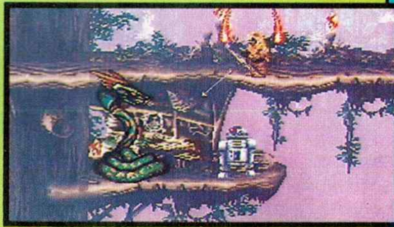


INSIDE SAIL BARGE



Hay otros enemigos que voltean para dispararte. Si te pegas a cualquier orilla, te quita energía.

EWOK VILLAGE B



Para subir por este gran árbol, tienes que utilizar tus flechas como trampolines y así llegar hasta arriba.

En esta zona será mejor que elimines a los enemigos del nivel, antes de pasar al siguiente.



BOSS

Tiene dos formas de atacarte, una es correr hacia ti a toda velocidad y la otra es lanzarte fuego, si hace esto, para trabarlo rápidamente colócate como indica la foto.

EWOK VILLAGE A



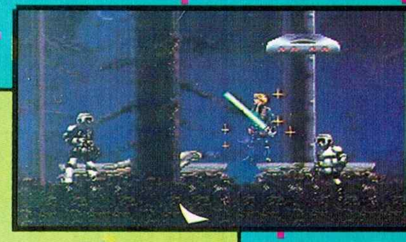
En esta y la siguiente escena, sólo puedes jugar con Wicket así que será mejor que te acostumbres porque hay todo tipo de situaciones.

BOSS

El no te costará mucho trabajo, pero no olvides eliminar primero a los enemigos que están a tu alrededor.



ENDOR



Más arriba la escenografía cambia drásticamente, donde las puertas metálicas que se cierran como trampas.

En esta escena comienzas en pleno bosque pero el camino hacia el jefe son plataformas que se mueven en varias direcciones.

BOSS

Aquí el jefe es una gran nave que con la ayuda de dos robots, que no son nada tranquilos, de vez en cuando te dejan caer algunos ataques.



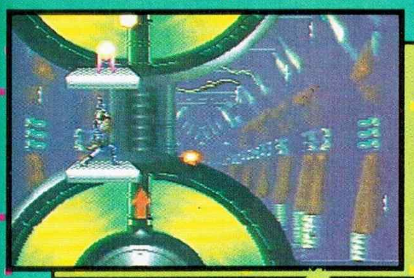


HALCON MILENARIO A

Esta es otra escena que le da diversidad al juego porque aquí tú controlas una mira con la que puedes girar completamente para eliminar las naves que te atacan.

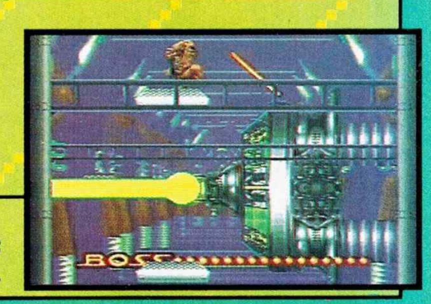






POWER GENERATOR

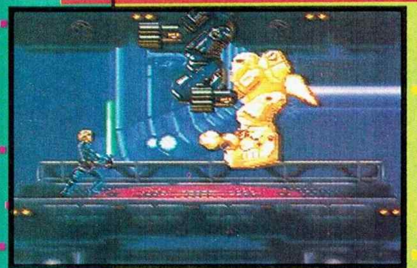
Esta es una escena más o menos larga donde hay que seguir el camino que te indican las flechas, pero claro, hay rutas cortas que tú tendrás que descubrir.





El problema aquí no es tanto el jefe, sino el mantenerte en la parte superior, ya que las plataformas se van bajando.

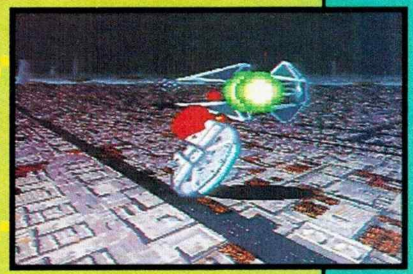
INSIDE DEATH STAR



Aquí la escenografía es bastante obscura y los jefes son los mismos robots que defendían al jefe en la escena "ENDOR".

HALCON MILENARIO B

Las gráficas de esta escena son en modo 7 y tú controlas al Halcón Milenario con total libertad para destruir a todos los enemigos.





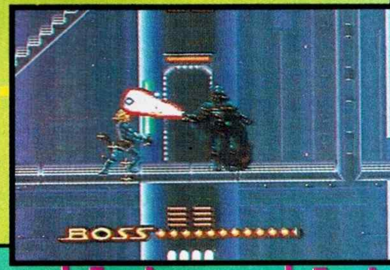
TOWER

Un detalle bueno en esta escena es ver cómo dañas el camino cada vez que utilizas tu espada.



TOWER ENTRANCE-VADER

El esperado enfrentamiento entre Luke y Vader se desarrolla aquí con todo y los destellos que provoca el choque de las espadas.

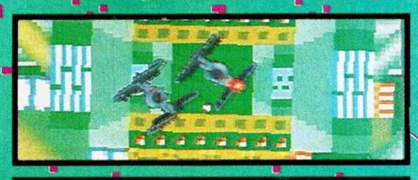




EMPEROR'S CHAMBER

El último jefe se mueve por toda la pantalla lanzando rayos hacia todas partes, destruyendo el suelo y haciendo más difícil que puedas seguirlo.

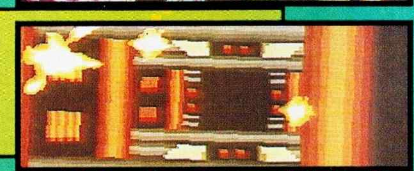








De la última escena no hay más que imaginar cómo viajar a gran velocidad dentro de un túnel donde tienes que evitar el tocar la orilla o te restará energía. Como ves esta escena supera cualquier otra similar a las dos primeras versiones.





Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi #838 Col. del Valle
C.P. 03100 México D.F.

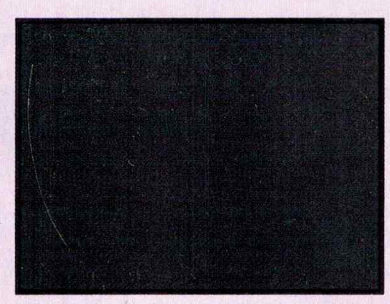
FINAL FANTASY III



Aquí te presentamos un par de bugs del juego los cuales podrás aprovechar para tu beneficio.

El primero lo realizas una vez que se haya "acabado el mundo" y estés localizando a tus compañeros; cuando tengas ya en tu equipo a Setzer y a Relm forma un grupo con ellos 2, más cualquier otro personaje y sácalos a pelear en diferentes partes.

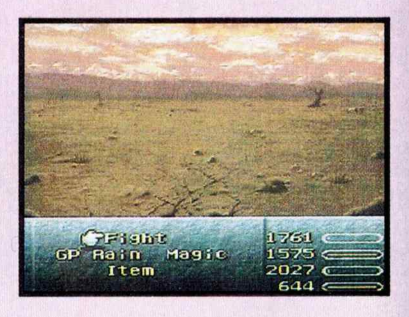




Esto tal vez te lleve un poco de tiempo o a la primera te salga pero cuando esté peleando tu juego se trabará de diferentes maneras, ya sea que la acción se quede paralizada, que la pantalla se ponga negra o que el juego se apague.

Además de estos errores también habrá la posibilidad de que aparezca basura y tus personajes se deformen, cuando suceda este error rápidamente presiona los botones L y R para que tus personajes traten de escapar de la batalla; si no pueden, resetea el juego y vuelve a intentarlo.

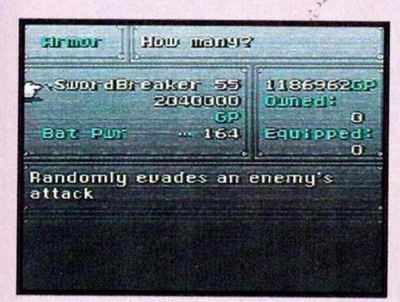






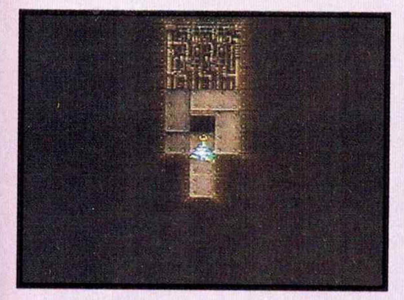
Si lograste escapar de la batalla checa rápidamente en tu pantalla de items y si encuentras muchos de ellos raros (como los que indican cero que en realidad es 255) o algunos que no tenías es que el error surtió efecto.

Ahora trata de equipar a tus personajes con los items y relics nuevos que tengas, verás que tendrás muchos que no deberías tener a esa altura del juego o muchos de esos repetidos, como en este caso que se pudo obtener una mortal combinación de 56 Gem Box y 56 economizer, los cuales te permiten usar 2 magias por turno y por si fuera poco que cualquier magia que uses sólo requiera 1 MP.

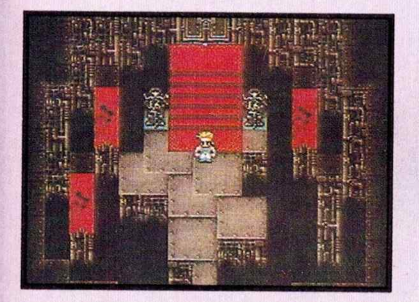


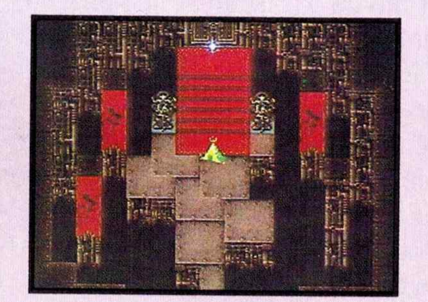


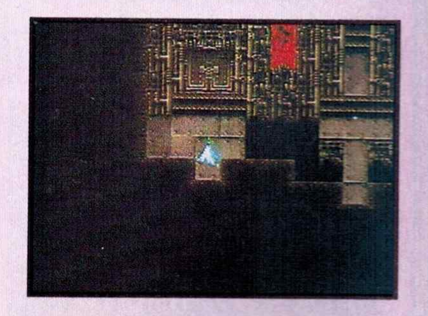
Los restantes items los podrás vender en cualquier armería, esto te permitirá ganar una increíble cantidad de dinero que muy difícilmente lograrías jugando normalmente con lo que ya no tendrás problemas económicos por el resto del juego y podrás comprar cantidades industriales de items necesarios como Tinctures, Sleeping Bags y Tents.



El segundo bug funciona cuando estás en algún laberinto, batalla o evento que necesite dividir tus grupos; una vez que uno de ellos logre alcanzar un save point debe usar un "Tent" y salvarte si quieres, inmediatamente cambia de equipo y sin mover el control entra a la pantalla de items y verás que aunque no estés parado sobre un save point podrás usar un "Tent", y también podrás salvarte. Esto funciona igual si son 2 ó 3 equipos los que estés manejando.









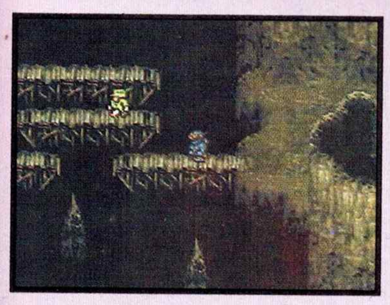
COMO ENCONTRAR A GOGO Y UMARO

Además de los 12 personajes principales del juego tú podrás contar con la ayuda de otros 2 que no tienen nada que ver con la historia pero que sus habilidades te pueden ser de gran utilidad.



GOGO:

Para localizar a Gogo deberás volar en el Falcon hasta que llegas a la isla que indicamos en la foto y que se encuentra en la orilla superior derecha del mapa del mundo del caos, ahí te encontrarás con un enemigo de extraña apariencia contra el que no deberás luchar y espera a que se coma a todos los miembros de tu equipo, una vez que esto suceda te encontrarás en una cueva donde verás trampas y peligros bastante inusuales como unos sujetos a los que deberás esquivar para que no te tiren de un puente o un techo que te aplasta, al final de esta cueva te encontrarás con este misterioso personaje que se ofrecerá a ayudarte.







Gogo es un maestro del arte "Mimic", esto es que él podrá copiar exactamente el ataque de un personaje que haya tenido acción un turno anterior a él, no importando que el movimiento sea cualidad especial de un personaje como se ve en las fotos.





UMARO:
Una vez que tengas un buen nivel de experiencia - Arriba de 35 - regresa a Narshe para localizar a Mog en su cueva y enfrentarte a la esper "Tritoch", una vez que la derrotes (con ataque de "fire" es más fácil) se abrirá un pasaje en el sitio en el que estaba colocada y la cual es la entrada a una cueva; aquí deberás avanzar hasta llegar a un lugar donde hay un cráneo. Acércate a él y verás que hay un magicite el cual deberás tomar, lo que ocasionará que Umaro se enoje y tengas que luchar contra él (también es fácil derrotarlo con ataques de fire). Con cualquier personaje podrás derrotarlo pero solamente hasta que tengas a Mog en tu equipo lo podrás convencer de que se una para luchar en la causa.







MICKEY MANIA



Si tienes problemas para terminar algún área de este juego con este sencillo truco, podrás entrar a un modo de Stage Select que te llevará si quieres hasta con el último enemigo.

Primero deberás entrar a la pantalla de Sound Test que está dentro de options y ahí escoger en Music "Beanstalk 1" y en SFX "Extra Try"; una vez hecho esto, posiciona el cursor y presiona manteniendo el botón L, después de 8 segundos aproximadamente, escucharás un sonido que indicará que el truco funcionó.

Ahora cuando selecciones "Play Game" aparecerá un menú donde podrás elegir el área en la que quieras empezar a jugar, sólo tendrás que seleccionar la escena y después elegir la opción "Start Level".





Mecánica Popular
EDICION ESPECIAL de electrónica
Para el comprador selectivo
AUTOS DEL FUTURO
Los conceptos y los sistemas de los mejores diseñadores del mundo.
Mejore sus grabaciones
Escogiendo su CD
MANEJE LA MAQUINA AEREA
La nave personal del futuro puede flotar sobre el agua y la tierra a 80 km/h (50 mph).
NUEVOS AUTOS
CARRERA del espacio
EDICION EXTRAORDINARIA DE ANIVERSARIO
Teléfonos portátiles
AUTOS DEPORTIVOS PARA ARMAR
40 años del "Reporte de los dueños"
CAMARAS DE VIDEO
Los pequeños camcorders de video de 8 mm están en la vanguardia en cuanto a tecnología.
Autos japoneses
Los modelos 1993 de Honda, Acura, Isuzu, Mitsubishi y Toyota
Autos eléctricos y de gas
Escoja su receptor de audio/video
Los efectos de la película en las fotos
Taladros de impacto



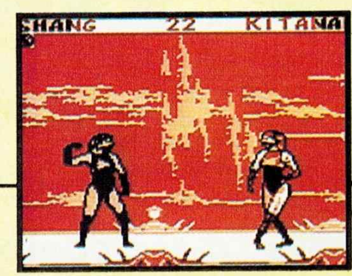




BABALITY EN VEZ DE
FATALITY Y VICEVERSA

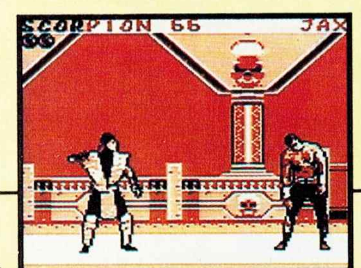
Ya que elimines a tu oponente marca el Finish Move y mientras tu peleador termina con tu oponente marca el movimiento de Babality, así saldrá que ganaste y en vez de decir Fatality dirá Babality. También puedes hacer que diga Fatality cuando hiciste Babality haciendo lo mismo.





CONVERTIRSE EN MILEENA USANDO A SHANG TSUNG SIN USAR GOLPE.

Elige a Shang Tsung y conviértete en Liu Kang y ya cuando vayas a regresar a Shang Tsung deja presionada patada y mantenla así hasta que se transforme en Mileena. Cuando Sub-Zero congele el suelo y tú seas Liu Kang y te estés resbalando ejecuta el Bicycle Kick para que no te haga daño.

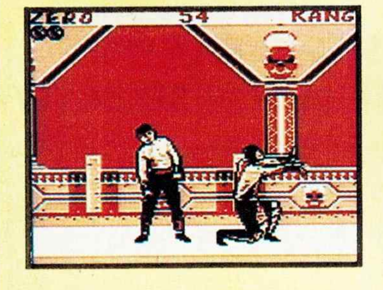




FATALITIES RAROS

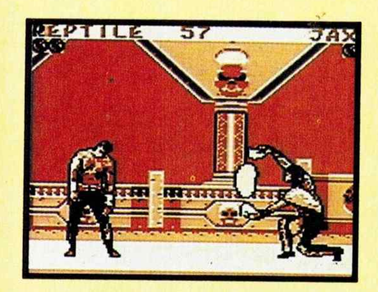
NOTA: Con algunos de estos trucos tu Game Boy podrá quedar trabado, pero no te apures ya que no explotará.

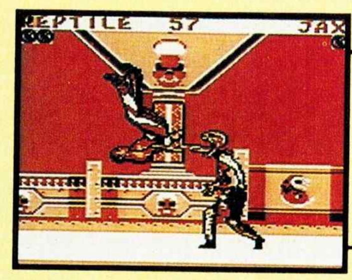
1) Colócate como indica la primera foto y salta hacia tu oponente, mientras estás en el aire efectúa el Finish Move lo más rápido que puedas para que al caer del otro lado de tu oponente le hagas el fatality sin que se dé la vuelta.





2) Si esto lo quieres hacer con Sub-Zero marca Deep Freeze en el aire.



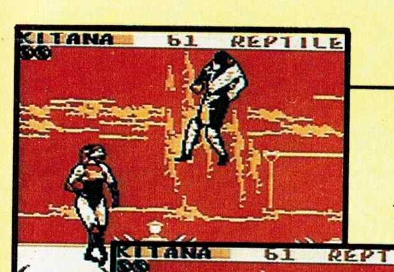


3) Elige a Reptile y gánale a tu oponente 2 rounds. Entonces realiza el Force Ball e inmediatamente marca el Tongue Lash.



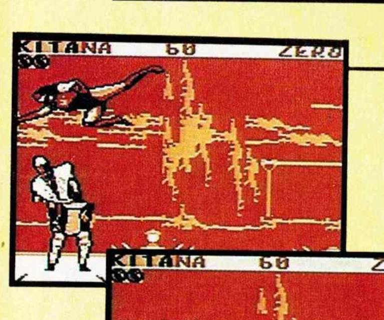
4) Utiliza a Jax y cuando le hayas ganado los 2 rounds marca con la patada presionada Derecha, Derecha, Derecha, golpe y un poco después de que aprietes golpe suelta la patada, así estarás ejecutando The Clapper y Gotcha al mismo tiempo.





6) Elige a Kitana y vence a tu oponente de manera que queden tú en la esquina y él adelante de ti. Marca Fan Lift e inmediatamente el fatality y algo muy curioso sucederá.





5) Elige a Kitana, vence a tu enemigo y déjalo pegado a cualquier esquina. Colócate a la misma distancia con que empiezas el round y ejecuta un Air Attack y mientras estás en el aire marca el Finish Move y le cortarás 2 cabezas.



Rafael Pantoja Rico.



Normalmente en el modo de juego "Group Battle" sólo podías seleccionar dos veces un mismo peleador, pero con la siguiente clave puedes escoger hasta 8 ocasiones a un mismo peleador.

En la pantalla de "Battle Mode Select" presiona lo siguiente en el control 2:

L,R,L,R,L,R,R,L, si lo ejecutaste bien escucharás la risa de Vega.













Al llegar al enemigo de la 1a. escena del nivel 1 ó 2, destruye la parte por donde salen las naves y cuando empiece a caerse esta sección lanza una bomba y deja que explote sola. Así volverá a salir esta sección de la nave y volverá a caer. Esto lo puedes hacer con la otra parte de la nave, por donde salen los misiles. Y ya cuando vayas a liquidar por completo a este enemigo, lanza otra bomba y si logras que la bomba y la nave exploten al mismo tiempo, ésta empezará a explotar debajo de ti en vez de alejarse y destruirse al fondo.







En la escena de Karnath's Revenge (las víboras) al llegar a la última Víbora de la parte del hielo (4a. parte), brinca agachado hacia el hoyo por donde sale la Víbora como se ve en las fotos. Con esto lograrás pasar al siguiente nivel sin necesidad de realizar el recorrido final.





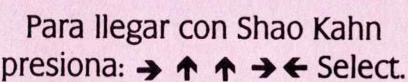






Para cada truco hay una clave especial. Tienes que ejecutarla ¡rapidísimo! en esta pantalla (Antes de seleccionar peleador). Si lo haces bien se escuchará como si seleccionaras a tu peleador. Las claves se pueden combinar entre sí.




Para llegar con Shao Kahn presiona: → ↑ ↑ → ← Select.



Para llegar con Kintaro presiona: ↑ ↓ ↓ → → Select



Para llegar con Noob Saibot presiona: ← ↑ ↓ ↓ → Select.



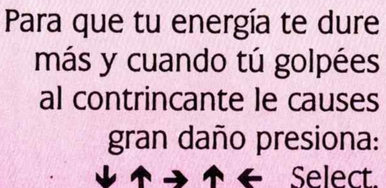
Para llegar con Jade presiona: ↑ ↓ ↓ ← → Select.

Para llegar con Smoke presiona: ↑ ← ↑ ↑ → Select.

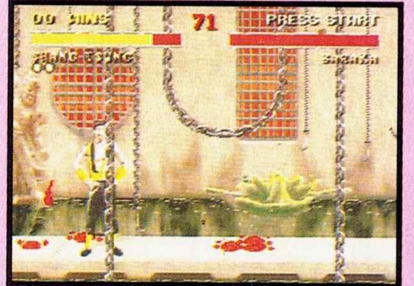




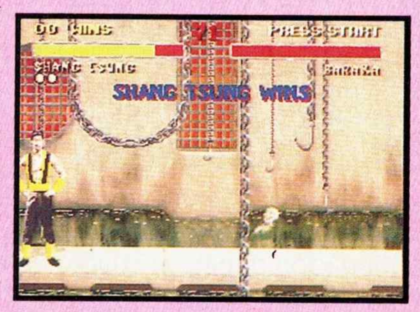
Para obtener 29 Kredits presiona: ← ↑ → ↓ ← Select.


Para que tu energía te dure más y cuando tú golpées al contrincante le causes gran daño presiona: ↓ ↑ → ↑ ← Select.



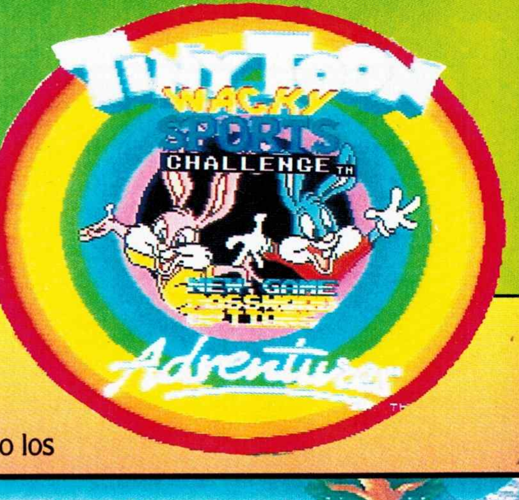


En la escena de Dead Pool tira a tu oponente (Mantén presionados los botones A y B; después conéctale un Uppercut) y mantén presionado el control hacia abajo, así logras que cuando flote el esqueleto se escuche una voz.



Para obtener tiempo adicional para ejecutar cualquier fatality presiona: ↑ ↑ ← ↑ Select.

INFORMACION SUPERNESESARIA



AcmeTimes

Montana Max's sports festival opens! grand prize $1 million!



Max Montana con sus pretenciosas ideas abre un festival de deportes. El primer premio es de un millón de dólares, por supuesto los ambiciosos Tiny Toon: Buster, Babs, Plucky y Dizzy deciden entrarle para con ese premio cumplir sus grandiosos sueños como convertirse en el mejor atleta de Ciudad ACME, ser dueña de su propio teatro, ser candidato presidencial o estar de fiesta todos los días y tener toneladas de comida.





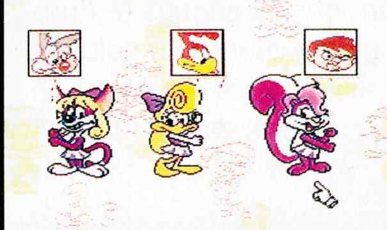
Konami nos presenta un juego tan loco como sus propios protagonistas: los Tiny Toon en su nueva aventura que puede jugarse de uno o hasta cuatro jugadores, con un adaptador de cuatro jugadores.



Hamton, el anfitrión del festival, presenta con una breve explicación de qué se trata y cómo realizar cada evento.

Si aprietas X aparece una pantalla en donde te dicen qué botones usar en los eventos.





Existen cuatro categorías: Easy, Normal, Hard y Super. Estas tres últimas no están disponibles al iniciar el juego; necesitas ganar con el sudor de tu frente los codiciados passwords para tener acceso a ellas.

GAME OVER

CONTINUE

END

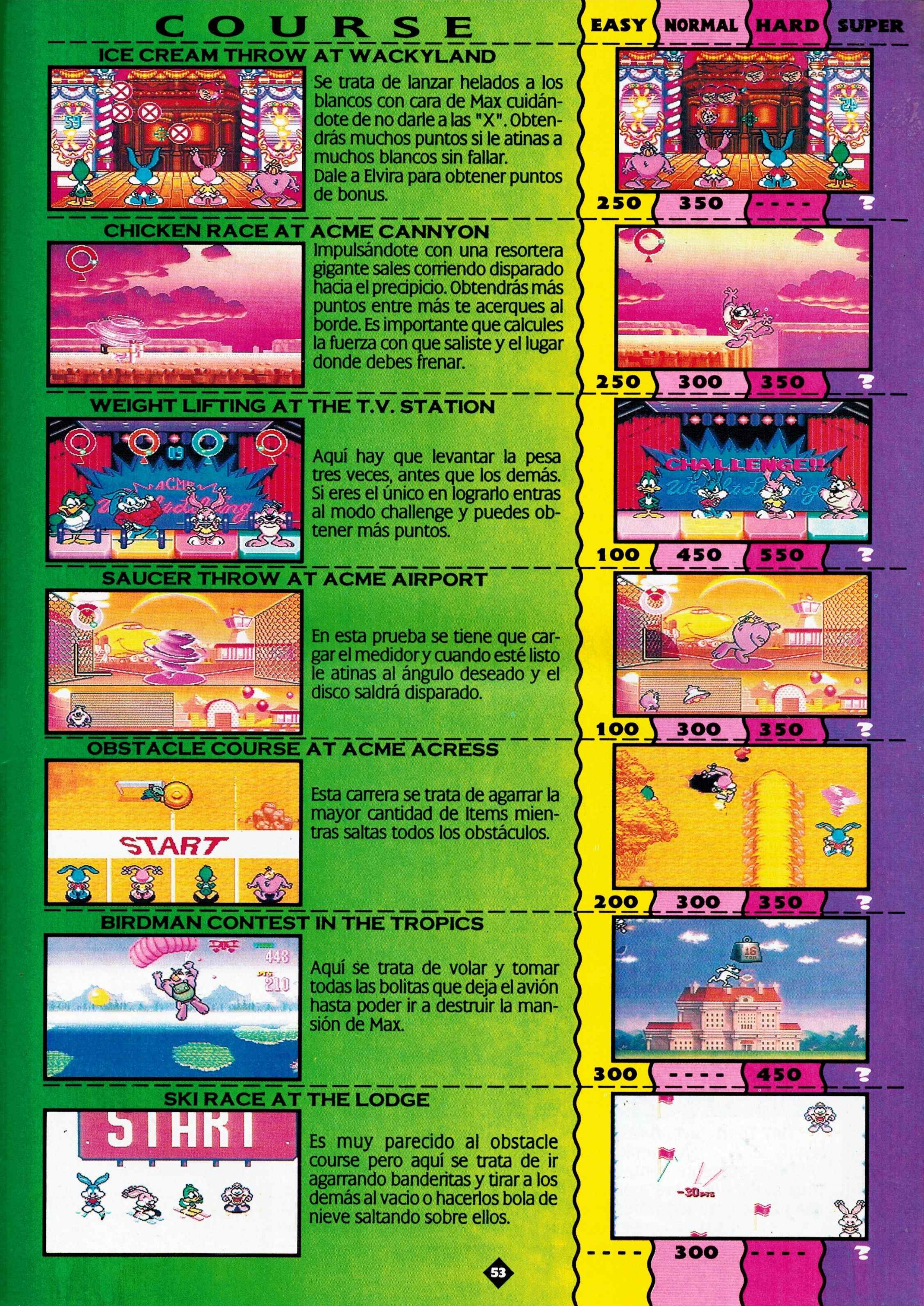
En cada evento necesitas contar con una cierta puntuación para tener derecho a seguir compitiendo en los demás eventos, si no lo logras deberás gastarte uno de tus tres valiosos continues.

Puedes configurar de tres formas el control en la pantalla de options.





A continuación tienes un cuadro en el que puedes ver qué competencias hay en cada categoría y cuántos puntos necesitas para seguir adelante (aunque quisimos dejarte la incógnita de la Super Course):



COURSE

ICE CREAM THROW AT WACKYLAND

Se trata de lanzar helados a los blancos con cara de Max cuidándote de no darle a las "X". Obtendrás muchos puntos si le atinas a muchos blancos sin fallar.
Dale a Elvira para obtener puntos de bonus.

CHICKEN RACE AT ACME CANNYON

Impulsándote con una resortera gigante sales corriendo disparado hacia el precipicio. Obtendrás más puntos entre más te acerques al borde. Es importante que calcules la fuerza con que saliste y el lugar donde debes frenar.

WEIGHT LIFTING AT THE T.V. STATION

Aquí hay que levantar la pesa tres veces, antes que los demás. Si eres el único en lograrlo entras al modo challenge y puedes obtener más puntos.

SAUCER THROW AT ACME AIRPORT

En esta prueba se tiene que cargar el medidor y cuando esté listo le atinas al ángulo deseado y el disco saldrá disparado.

OBSTACLE COURSE AT ACME ACRESS

Esta carrera se trata de agarrar la mayor cantidad de Items mientras saltas todos los obstáculos.

BIRDMAN CONTEST IN THE TROPICS

Aquí se trata de volar y tomar todas las bolitas que deja el avión hasta poder ir a destruir la mansión de Max.

SKI RACE AT THE LODGE

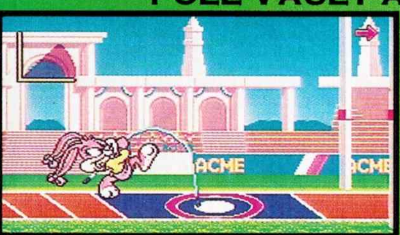
Es muy parecido al obstacle course pero aquí se trata de ir agarrando banderitas y tirar a los demás al vacio o hacerlos bola de nieve saltando sobre ellos.

COURSE	EASY	NORMAL	HARD	SUPER
ICE CREAM THROW AT WACKYLAND	250	350	----	?
CHICKEN RACE AT ACME CANNYON	250	300	350	?
WEIGHT LIFTING AT THE T.V. STATION	100	450	550	?
SAUCER THROW AT ACME AIRPORT	100	300	350	?
OBSTACLE COURSE AT ACME ACRESS	200	300	350	?
BIRDMAN CONTEST IN THE TROPICS	300	----	450	?
SKI RACE AT THE LODGE	----	300	----	?

C O U R S E

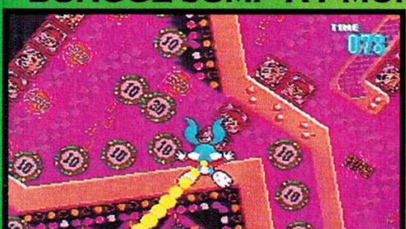
COURSE	EASY	NORMAL	HARD	SUPER
POLE VAULT AT THE STADIUM	----	300	400	?
BUNGGE JUMP AT MONTANA MAX'S MANSION	----	550	600	?
LOG CUTTING IN THE MOUNTAINS	----	----	250	?
SWIMMING RACE AT ACME OCEAN	----	----	400	?
HAMMER BASH IN THE COURT YARD	----	----	700	?
MARATHON				

POLE VAULT AT THE STADIUM



En este punto se debe de tomar vuelo, plantar la garrocha, escoger el ángulo e intentar tomar muchas estrellas hasta caer sobre el colchón.

BUNGGE JUMP AT MONTANA MAX'S MANSION



Aquí te avientas con una cuerda elástica amarrada a la cintura sobre una explanada que se parece mucho a un pinball gigante. Hay que agarrar los puntos, speed y extend posibles teniendo cuidado de no tomar los Montanas, Elviras o Loss. Tienes poco tiempo así es que intenta tomar los puntos que valen 30 y que generalmente están en las orillas.



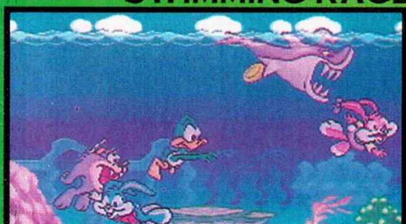
LOG CUTTING IN THE MOUNTAINS



Usando el medidor de fuerza te cargas y cortas troncos con el botón de dirección. Como tip te diremos que no debes de cargarte al máximo para no perder tiempo.



SWIMMING RACE AT ACME OCEAN



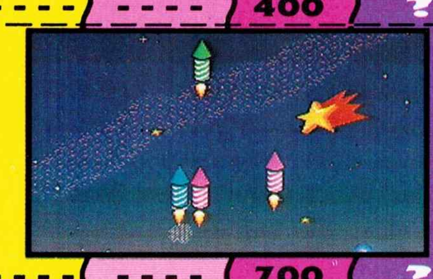
Esta prueba es muy peculiar ya que deberás de hacer uso de tus habilidades de nadador recogiendo objetos valiosos y cuidándote del tiburón o de la ola. Recuerda que tienes que respirar de vez en cuando.



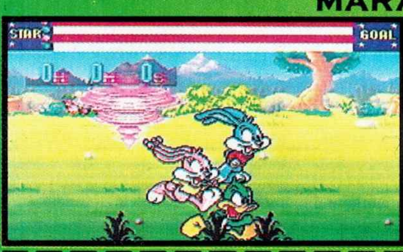
HAMMER BASH IN THE COURT YARD



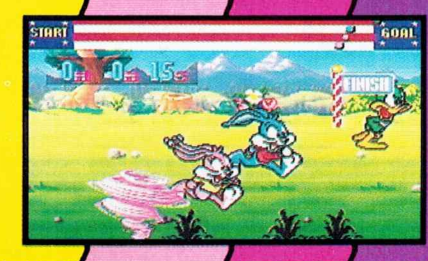
Cuando el cargador esté listo haz que tu cohete salga disparado. Hay que dirigirlo en el aire evitando cualquier obstáculo para llegar lo más alto posible.



MARATHON



Aquí sólo se trata de tener condición física.



Tiny Toon Adventures Wacky Sports Challenge es un juego muy entretenido con buenos gráficos y buena movilidad. Aunque aparentemente sea para niños tiene un nivel de dificultad muy avanzado sobre todo en Hard y Super Course. El hecho de que sea para cuatro jugadores le agrega mucha diversión y reto, pero si usas un control con turbo le quitarás la mitad del chiste.







Desde que lo ves se nota que es una buena conversión para el SNES ¡y cómo no iba a ser, si Atlus también fue el creador del juego original de arcadia!

Este es un juego de pelea con características singulares como:

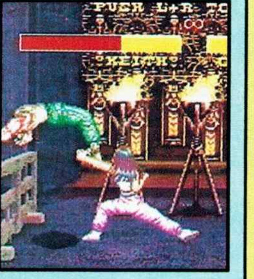


Puedes dar doble salto alcanzando así mayor altura. Los escenarios son un poco más altos que una pantalla.

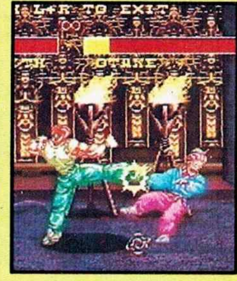


También el ancho de las escenas son más grandes pero hay dos barreras que limitan el ancho de la misma y que se pueden romper.





Si presionas rápidamente dos veces hacia atrás esquivas golpes.



Si presionas rápidamente dos veces hacia el frente, más cualquier botón, atacas sorpresivamente al oponente.

Puedes jugar en cualquiera de los cinco modos de juego que son:

practice 1

Aquí es lo mejor para practicar tus combos ya que el oponente no se mueve ni te ataca, pero sí pone defensa después de recibir el primer ataque. Tú puedes seleccionar en qué posición se coloque el oponente de pie o agachado. Si concectas un combo te indica el número de ataques que entraron. La energía de ambos es ilimitada.



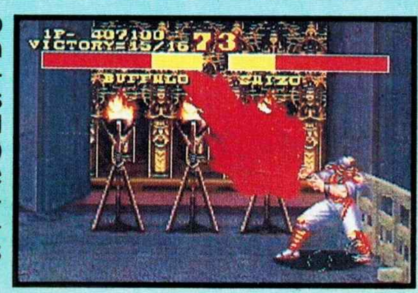
practice 2

Este modo es similar al anterior, pero aquí el oponente sí te ataca.



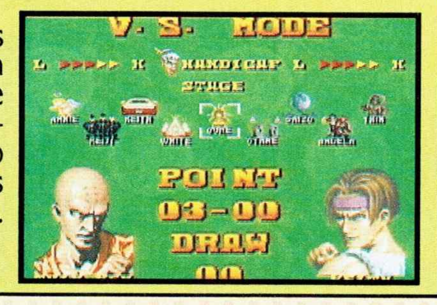
life attack

Ahora que si quieres un reto curioso ésta es la opción adecuada, donde tú seleccionas a cuantos enemigos te enfrentas (en un round por enemigo, 8, 16 ó ∞) pero el detalle está en que tú sólo cuentas con una barra de energía y tu habilidad, o sea que ¿a cuántos te podrás echar?



vs mode

Para jugar dobles ésta es la opción adecuada. Porque puedes compensar por separado el poder de los jugadores.

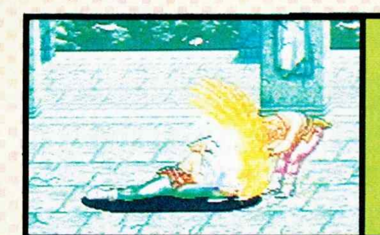


game start

Y si quieres jugar como lo viste en arcadia utiliza este modo, donde te enfrentas a todos los personajes.



ANNIE HAMILTON



Mantén presionado el botón A por 4 segundos aproximadamente y al soltarlo ejecutas esta patada.

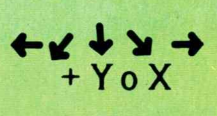


Salta y mientras estás en el aire ejecuta la siguiente secuencia:

↓ ↘ → + Y o X

Si eres hábil puedes ejecutar esto dos o hasta tres veces antes de caer al piso





← ↙ ↓ ↘ → + Y o X

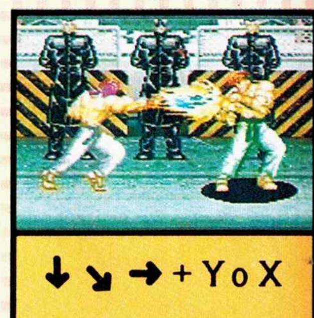


Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe. ← → + Y o X

REIJI OYAMA

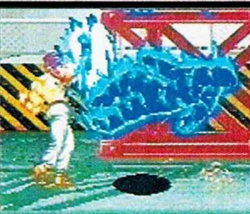


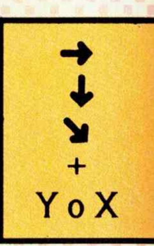
Presiona B o A rápidamente.



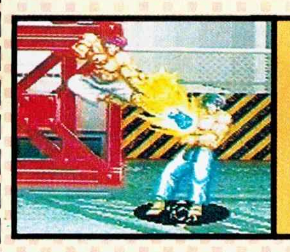
↓ ↘ → + Y o X







→ ↓ ↘ + Y o X



Salta y mientras estás en el aire da un giro al control e inmediatamente presiona Y o X
(El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).

WHITE BUFALO



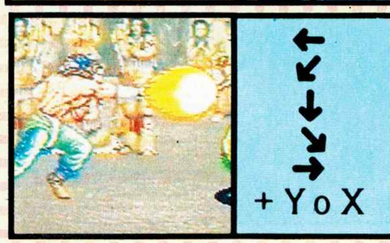
Salta y mientras estás en el aire da un giro al control más cualquier botón de golpe (El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).



Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de patada.



↓ ↑ + B o A



← ↙ ↓ ↘ → + Y o X

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

← → + Y o X



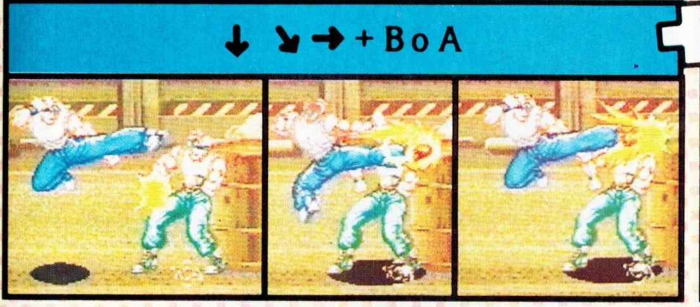


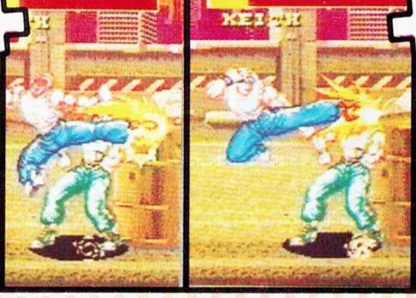


Si quieres otras dos patadas continuas, presiona rápidamente el botón con el que ejecutaste el poder...

...y si además quieres, saltar automáticamente a tu oponente y caerle con una patada, sigue presionando rápidamente el botón con el que ejecutaste el poder).

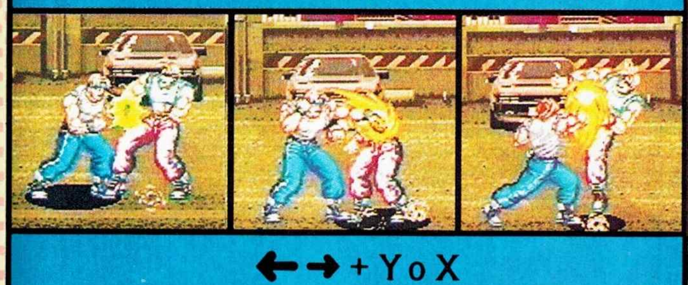
↓ ↘ → + B o A



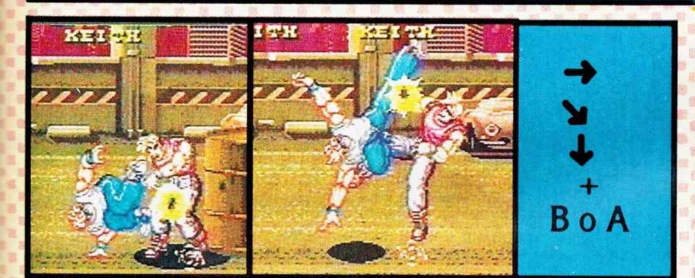




Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

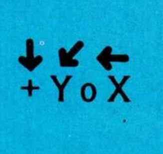


← → + Y o X



→ ↘ ↓ + B o A



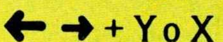


↓ ↙ ← + Y o X

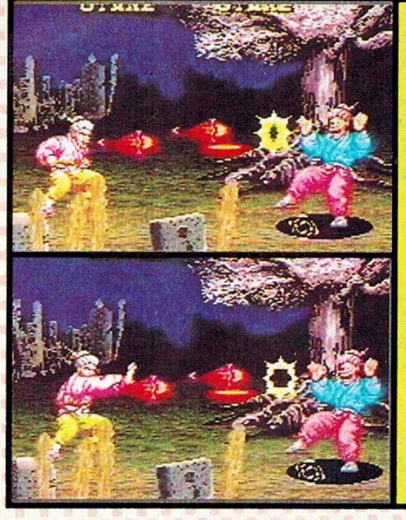
OTANE GOKETUJI



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.



← → + Y o X



Mantén presionado al frente y a la vez presiona rápidamente cualquier botón de golpe.



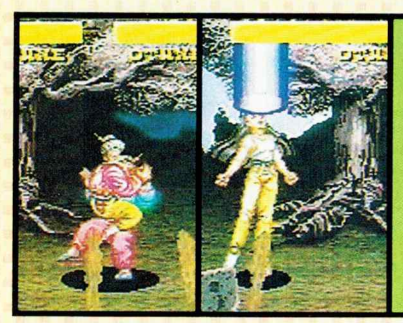
Salta y mientras estás en el aire presiona lo siguiente:

↑ ↓ + B o A



Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier golpe.

↓ ↑ + Y o X



Cuando estés pegado al oponente presiona atrás o al frente junto con X para agarrar al oponente y así transformarte.

DESPUES DE TRANSFORMARSE



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe. ← → + Y o X



↓ ↘ → + Y o X



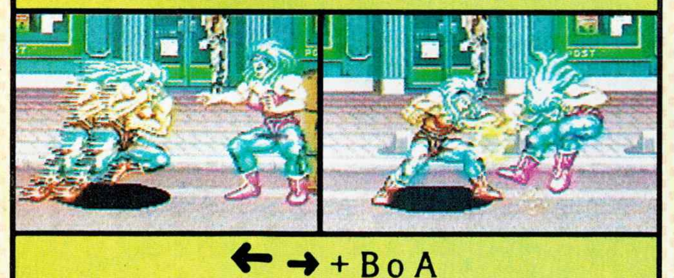
Salta;mientras estás en el aire marca lo siguiente.

↓ ↘ → + Y ó X

(Si eres rápido puedes ejecutarlo dos veces seguidas).

ANGELA BELTI

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.



← → + B o A

SAIZO HATTORI



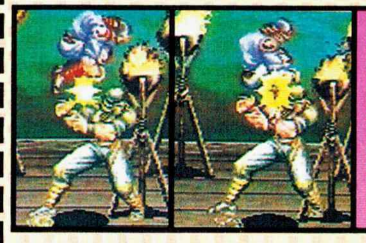
← ↙ ↓ ↘ → + B o A



↓ ↘ → + Y o X



↓ ↙ ← + Y o X



Salta y mientras estás en el aire da un giro al control e inmediatamente presiona Y ó X (El sentido del giro no importa y también funciona si das 3/4 de giro).



Y + X



Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

← → + Y ó X



Salta y mientras estás en el aire presiona lo siguiente.

↑ ↓ + B o A





Y para complementar el artículo de Power Instinct de SNES qué mejor que con su secuela en Arcadia.
Aquí te damos los movimientos nuevos de los personajes de la primera parte junto con todos los movimientos de los nuevos peleadores.

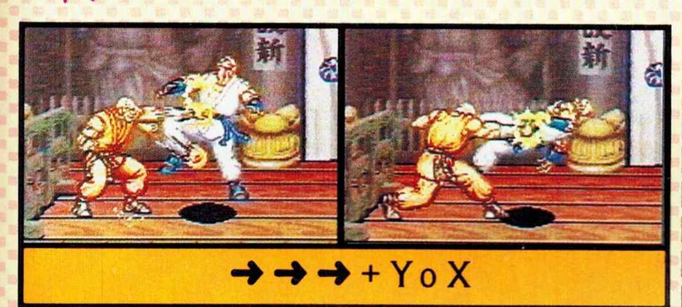
Super Attack

Para ejecutar estos movimientos debes tener llena la barra de "Attack".

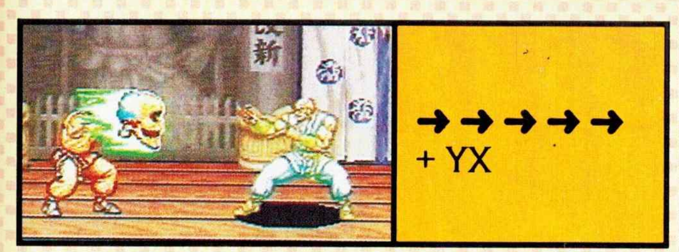


THIN NEN





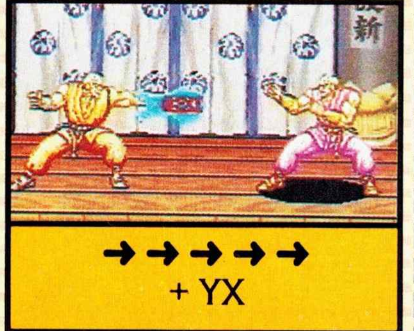
➔ ➔ ➔ + Y o X



➔ ➔ ➔ ➔ ➔ + YX



➔ ➔ ➔ ➔ + B o A



➔ ➔ ➔ ➔ ➔ + YX



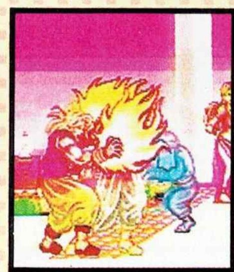
SAHAD ASRAN RYUTO





Fire Storm

➔ ➘ ➘ + Golpe



Fist of Flames

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

← ➔ + Golpe



Flying Saber Attack

➔ ➘ ➔ + Golpe



Arabian Cha Cha

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier golpe.

↓ ↑ + Golpe



Super Saber Attack

↓ ➘ ➔ + Los 2 de Golpe







SUPER FLAME BOMB



↓ ↙ ← + Los 2 de Golpe





COSMIC WARP

Pegado al oponente presiona lo siguiente

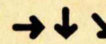


→ + Los 2 de Golpe





El movimiento que tenía donde aparecia un arcoiris sobre ella cambio y se marca así:



→ ↓ ↘ + Cualquier Golpe

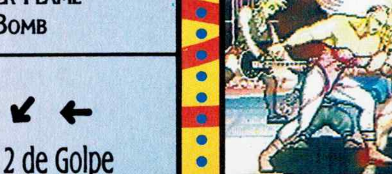


SUPER FACE ATTACK

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con los dos botones de golpe.



↓ ↑ +Los 2 de Golpe



SUPER GIANT BUSTER

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con los botones de patada.



← → + Los 2 de Patada



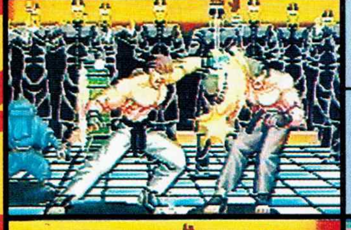




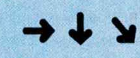
SUPER SKELETON CHARGE

Presiona los 4 botones a la vez

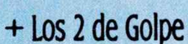




SUPER DRAGON PUNCH



→ ↓ ↘



+ Los 2 de Golpe







KOKUUN KINTA



Thunder Storm

Salta y mientras estás en el aire marca lo siguiente

↓ ↘ → + Golpe



Giantkou Attack

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de golpe.

↓ ↑ + Golpe



Power Swing

← ↙ ↓ ↘ → + Golpe



Boobing Bear

← → ← + Patada





Gere, Caesar!

Presiona los cuatro botones a la vez

Después de transformarse

Doggie Dash

Salta y mientras estás en el aire da un giro completo al control + cualquier botón de golpe.



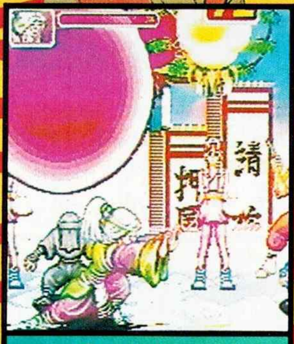


Bonehead Attack



↓ ↙ ← + Patada

GOGETSUJI OSHIMA



Cosmic Blast

← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

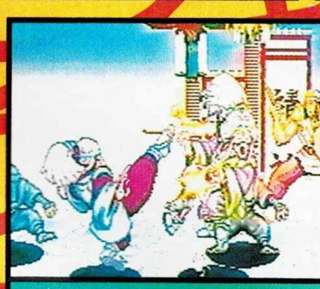
(si mantienes presionado el botón acumulas más potencia).



Repunzel Slap

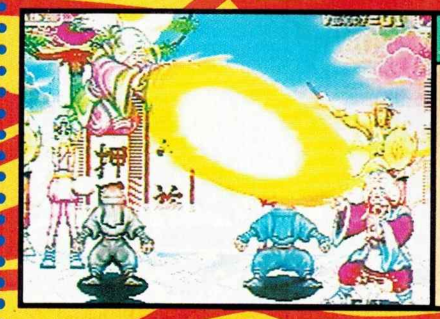
Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de golpe.

← → + Golpe



Air Kick

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada



Flash Flame

Salta y mientras estés en el aire da un giro completo a tu control + cualquier botón de golpe.

Super Cosmic Blast



← ↙ ↓ ↘ →

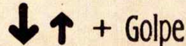
+ Los 2 de Golpe





Tornado Thrust

Mantén presionado el control hacia abajo por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con cualquier botón de golpe.



↓ ↑ + Golpe



Loincloth Snap

← ↙ ↓ ↘ →

+ Los dos de Patada

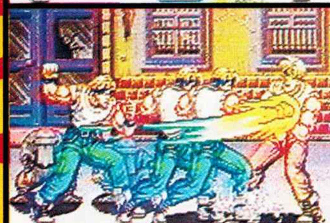




Final Crash Bomber

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente, de inmediato presiona al frente junto con los dos botones de golpe.

← → + Los 2 de Golpe







Super Tornado Tomahawk

← ↙ ↓ ↘ →

+ Los 2 de Golpe



Lightning Kick

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.

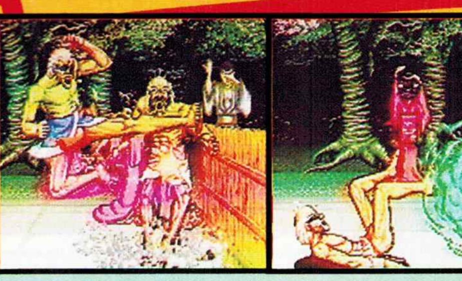
← → + Patada



Flying Fist

↓ ↘ →

+ Golpe



Super Gas Blast

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con los dos botones de patada.

← → + Los dos de Patada

Después de usar el Super Gas Blast



Modget Assault

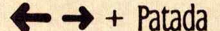
→ ↘ ↓ ↙ ←

+ Golpe



Midget Assault

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier botón de patada.



← → + Patada



Rejuvernator

Mantén presionado el control hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con el botón de golpe débil. Esto lo tienes que ejecutar más o menos cerca del oponente.

← → + Golpe Débil



Dream Turn Attack
↓ ↙ ← + Patada



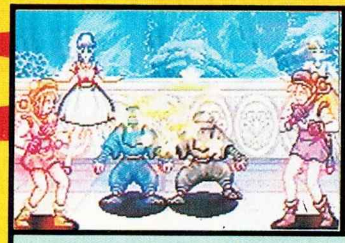
Miracle Death Kiss
→ ← ↙ ↓ + Los 2 de Golpe



Miracle Kick
↓ ↙ ← + Los 2 de Golpe



Dream Boomerang
↓ ↘ → + Golpe





Stardust Revolution
↓ ↘ → + Los 2 de Golpe

Después de transformarse



Spark Barrier
↓ ↙ ← + Patada



Double Spark Throw
↓ ↘ → + Golpe

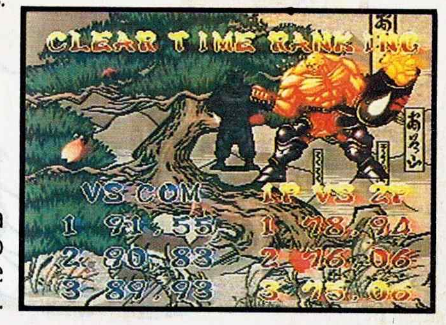
ARCADIAS



Ya en anteriores números habíamos hablado de esta nueva secuela, pero sólo como información general, ahora hablaremos un poco más detalladamente del juego.



Este juego cuenta con 15 personajes a elegir, 11 del primer juego y 4 nuevos; de los personajes viejos falta Tam Tam (¿será?) pero todos los demás tienen muchos de sus nuevos movimientos y por supuesto, los casi obligatorios nuevos poderes que surgen en las secuelas. Además de estos 15 peleadores, de vez en cuando tendrás la oportunidad de luchar contra un misterioso personaje secreto quien domina técnicas que seguramente te parecerán conocidas.



Todos los peleadores tienen nuevas técnicas de escape ya que si marcas doble vez →, → ó → en tu control, ellos podrán evadir ataques normales o la mayoría de los poderes enemigos.

Ahora, si tú eres muy rápido para eliminar a un enemigo (controlado por el CPU o por un amigo) tu tiempo récord se quedará grabado, quizá lo único malo del caso es que no se pueden poner iniciales para checar de quién es la hazaña.



Al igual que en el anterior juego tú aquí tienes un marcador en la parte inferior de la pantalla, que se va llenando con los golpes que recibe tu personaje; al llenarse esta línea tu personaje no sólo ataca con más fuerza sino que también podrás ejecutar un nuevo ataque el cual depende de la forma en que sea programado por el operador, para que te sea indicada en la pantalla o simplemente no te lo indique, de cualquier manera aquí te presentamos estos poderes:



GALFORD



+D

SIEGER



+CD

KYOSHIRO



+D



HAOMARU

+A



GENJURO



+A

HANZO



+D

CHARLOTTE



+B



WAN FU

+B



GEN-AN



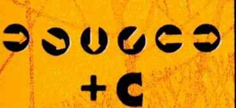
+AB

NAKORURU



+A

JUBEI

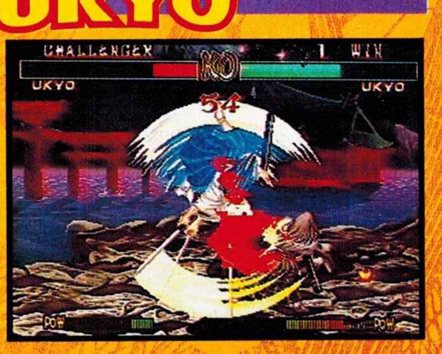


+C



UKYO

+AB



CHAM CHAM



+A

EARTHQUAKE



+CD

NICOTINE

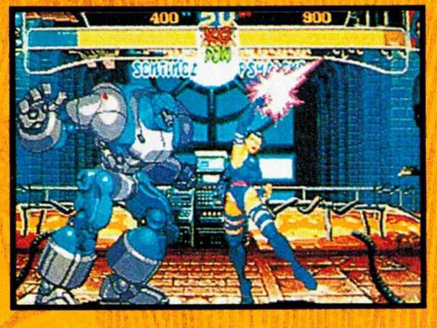
+D



Cuando juegas contra el CPU te sortea los rivales para que solamente tengas que luchar contra 12, una vez que derrotes a todos te espera una terrible batalla contra Mizuki, el último enemigo.



Continuando con sus tradicionales juegos de pelea, Capcom se prepara para lanzar el juego X-Men para Arcadias. Este título está programado con más de 300 megas de memoria, utilizados para realizar mejores gráficas, animación y sonido.





En este juego tú podrás elegir a varios de los mutantes defensores o también a algunos de sus enemigos.

INFORMACION SUPERNESESARIA

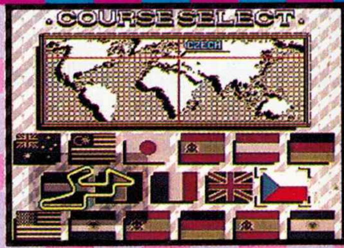
GP-1 PART II



¡Videojugadores en sus marcas, listos, fuera!, que cada quien agarre su moto y a correr.

GP-1 II es un juego de carreras creado por Atlus donde podrás manejar diferentes tipos de motos, cada una con sus propias características. El juego cuenta con 12 megas.

Podrás competir contra el reloj, contra otro amigo o contra la computadora a través de 17 pistas alrededor del mundo. Puedes elegir que tu moto sea automática o estándar según creas conveniente. El juego presenta diferentes opciones:



GP RACE

En esta parte del juego tendrás que competir contra otros 11 competidores a través de las diferentes pistas que presenta el juego, no sin antes practicar, dando 2 vueltas de reconocimiento y dependiendo del tiempo que logres hacer, en la 2a vuelta te pondrán en posición para empezar la competencia, así que trata de hacer el mejor tiempo posible si quieres empezar hasta adelante.







Durante la competencia deberás tener mucho cuidado con los demás corredores, ya que puedes chocar y perder tiempo. También fíjate bien a la hora de tomar las curvas, ya que algunas son muy cerradas y podrías salirte, con lo que perderás tiempo.





Fíjate en el mapa para anticiparte a las curvas.





TIME ATTACK

Aquí se trata de romper récord en las diferentes pistas que existen. Podrás hacer récord de vuelta y de tiempo total. Es muy importante que tomes las curvas por la parte más pequeña, así lograrás mejores resultados.

VS. BATTLE

Es aquí donde podrás competir contra otro amigo para ver quién es mejor. Ten cuidado, ya que aquí también chocas con tu oponente y esto podría significar la victoria para él.

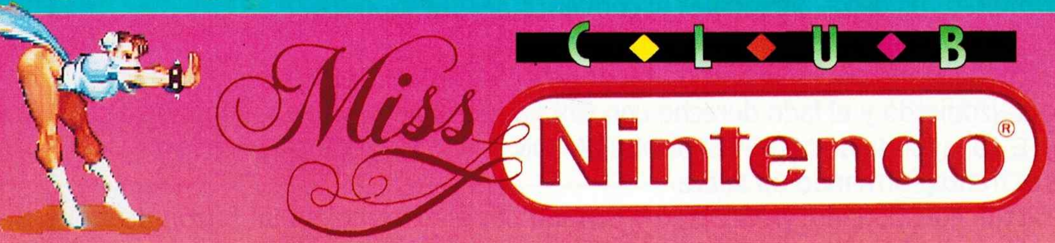






Este juego cuenta con la opción de password lo que hará más fácil tu camino hacia la victoria, ya que en cada competencia podrás intentar llegar en 1er. lugar, sin necesidad de competir en pistas anteriores. Este título, comparado con la primera versión, mejoró en gráficos, movilidad y acción, sin embargo la sensación de velocidad casi no se siente. Hay más variedad de pistas y motos lo cual es otra ventaja.

3ER CONCURSO DE ANIVERSARIO



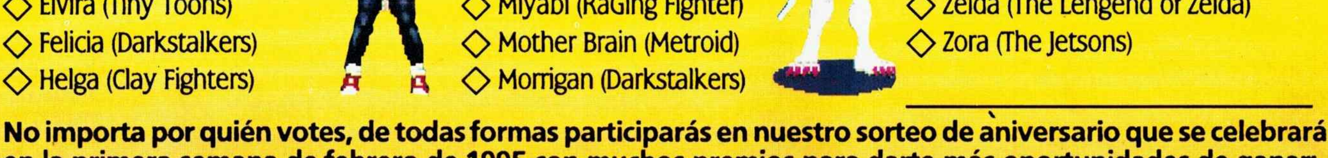


CORTALE POR AQUI

En busca de la belleza que represente a los videojugadores. Club Nintendo convoca a todos los lectores para votar por aquella beldad que haya demostrado no sólo atributos físicos sorprendentes, sino también inteligencia, movilidad, poderes y esos pequeños detalles indescriptibles que hacen que los videojugadores nos emocionemos y vibremos. Lo único que tienes que hacer es marcar claramente por quien votas; no marques más de una opción. Si entre las bellezas enlistadas no está tu favorita, escribe su nombre y el videojuego en el que aparece en la línea inferior.

◇ Abril (TMNT)
◇ Anita (Bio Metal)
◇ Annie (Wild Guns)
◇ Ariel (The Little Mermaid)
◇ Aska (T.M.N.T. Tournament Fighters)
◇ Babsy Bunny (Tiny Toons)
◇ Barbie (Barbie)
◇ Belle (The Beauty and The Beast)
◇ Cammy (Street Fighter II)
◇ Candy Kong (Donkey Kong Country)
◇ Catwoman (Batman Returns)
◇ Chun Li (Street Fighter II)
◇ Dark Queen (Battletoads)
◇ Dot (Animaniacs)
◇ Elvira (Tiny Toons)
◇ Felicia (Darkstalkers)
◇ Helga (Clay Fighters)
◇ Janne (Wold Heroes 2)
◇ Jasmine (Aladdin)
◇ Kitana (Mortal Kombat II)
◇ Kotono (Tuff E Nuff)
◇ La Muerte (Castlevania IV)
◇ Lena Brande (S. Valis IV)
◇ Linn Kurosawa (Alien vs. Predator)
◇ Lisa (Simpsons)
◇ Lita (Street Combat)
◇ Mai Shiranui (Fatal Fury 2)
◇ Maki (Final Fight 2)
◇ Marion (Double Dragon)
◇ Medusa (Castlevania IV)
◇ Milenna (Mortal Kombat II)
◇ Miyabi (RaGing Fighter)
◇ Mother Brain (Metroid)
◇ Morrigan (Darkstalkers)
◇ Pauline (D.K.)
◇ Poison Ivy (Batman Animated Series)
◇ Princesa (Mario Bros.)
◇ Princesa (Prince of Persia)
◇ Prin-Prin (S. Ghouls 'n Ghosts)
◇ Ryoko (Wold Heroes 2)
◇ Samus Aran (Super Metroid)
◇ Sonya (Mortal Kombat)
◇ Teniente Ripley (Alien 3)
◇ Tina (Adventure Island)
◇ Ursula (The Little Mermaid)
◇ Wendy (Brawl Brothers)
◇ Wendy Koopa (Super Mario W.)
◇ What's her name? (Earth Worm Jim)
◇ Zelda (The Lengend of Zelda)
◇ Zora (The Jetsons)

____



No importa por quién votes, de todas formas participarás en nuestro sorteo de aniversario que se celebrará en la primera semana de febrero de 1995 con muchos premios para darte más oportunidades de ganar:
Un Primer Lugar: Viaje a Orlando Todo pagado
40 Segundos Lugares: 1 Cartucho de Super Nintendo
200 Terceros Lugares: 1 Pin de Club Nintendo

Concursa en nuestro sorteo de aniversario: Sólo marca a tu favorita para nombrar a Miss videojuegos Club Nintendo 1995. Todos los votos participan independientemente de su preferencia. Recorta esta hoja con tu voto marcado, así como tus datos escritos claramente. (FAVOR DE LLENAR TUS DATOS CON LETRA DE MOLDE, ESCRIBE SOBRE LA LINEA)

____
NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

____
CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

____
CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL ESTADO TELEFONO

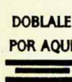
No se aceptarán copias fotostáticas ni votos que no estén directamente sobre esta hoja. Participarán todos los votos que se reciban antes del 31 de enero. Los ganadores serán dados a conocer en la revista Año 4 # 3 correspondiente a Marzo de 1995.

La belleza ganadora será nombrada: **"MISS CLUB NINTENDO 1995"** y se hará acreedora al derecho de estar en un poster central en la revista Club Nintendo y un trofeo que se entregará al licenciatario correspondiente a nombre de los lectores de Club Nintendo.

INSTRUCCIONES

1.- Anota claramente tus datos personales al comienzo del Cuestionario.
2.- Corta la página por donde se indica: "CORTALE POR AQUI"
3.- Dobla este cuestionario en <u>3 partes</u>, por donde se indica: "DOBLALE POR AQUI"
4.- Cierra el lado izquierdo y el lado derecho con cinta adhesiva o con una engrapadora.
5.- <u>IMPORTANTE:</u> La leyenda de "CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR" debe quedar hacia el frente, formando un sobre.
6.- Sólo deposita el Cuestionario, ya doblado y cerrado por el extremo, en un buzón de correos, ¡hoy mismo!
No necesita timbres, Tiene RESPUESTA PAGADA. GRACIAS.

CORTALE POR AQUI



DOBLALE POR AQUI

DOBLALE POR AQUI

DOBLALE POR AQUI

CORRESPONDENCIA REGISTRO POSTAL D.F. 2419

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Departamento de Suscripciones
Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.



AERO THE ACRO-BAT 2
CLUB
Nintendo
ZERO
The KAMIKAZE Squirrel
CLUB
Nintendo



FREE
CLUB NINTENDO
PESTALOZZI #838
COL. DEL VALLE
C.P. 03100
MÉXICO D.F.
Club Nintendo
POR AVION
AIR MAIL
Terry Bogard
Fatal Fury 2
9 años
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
colonia del valle
C.P. 03100 México
TRIFUERZA
CLUB
JOE
TERRY BOGARD
GUS RODRIGUEZ
ROBERT
M.C.
Nintendo
CORREOS
FEB 14 1994
MEXICO, D.F.
"FUERZA Aguila"
Revista club Nintedo
Pestalozzi # 838
colonia del Valle
C.P. 03100
México D.F.
NBA JAM
MORTAL KOMBAT
Reptil
Revista Club Nintendo
Sección "START"
Nintendo
Mexicali, B.C.
DR. MARIO
KNIGTFALL
BOWSER
CLUB NINTENDO
Revista Club Nintendo
El tema del mes;
Pestalozzi #838 Col. Del Valle, México, D.F.
C.P. 03100
¡Nuevo carnal!
CLUB NINTENDO LA No. 1
Eder Everardo Torres Espinosa
STREET FIGHTER II
CORREO AEREO - VIA AIR MAIL

CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

CLUB Nintendo®

Sí **Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de:**

OS-N-TN-0395

☐ **12 ejemplares anuales por sólo N$144.00.** ☐ **6 ejemplares semestrales por sólo N$72.00.**

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

☐ Afiliación Nº CC-042614 BANAMEX

☐ Afiliación Nº CC-042614 CARNET

☐ Afiliación Nº 042614 BANCOMER

☐ Afiliación Nº AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS

☐ Afiliación Nº 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ ____________

Nº de tarjeta: ____ ____ ____ ____

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fecha de vencimiento de su tarjeta

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

Lucio Blanco No. 435,
Delegación Azcapotzalco,
C.P. 02400, México, D.F.

ENVIA TU CUPON DE SUSCRIPCION ¡HOY MISMO!

¡GRATIS!

La colección de 12 monedas de Street Fighter II al ordenar tu suscripción por un año. Pero si prefieres ordenar tu suscripción por 6 meses, entonces recibirás 6 monedas.

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.

DOBLA AQUI

DOBLA AQUI

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el Cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Depósitalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:
5-67-23-12
5-67-23-71
5-67-23-77

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VÍAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!

D.F.: 5-61-72-33

LADA: 91-800-50-550

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

DOBLA AQUI

DOBLA AQUI

AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
REGISTRO POSTAL
D.F. 2419

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Una vez más las fuerzas del mal han hecho de las suyas y pretenden dominar la tierra, pero Batman y Superman están muy ocupados con la Mujer Maravilla y al Hombre Araña lo absorbe su trabajo de lava ventanas en el Diario "El Clarín". Así que es la oportunidad para que Wolverine logre la paz del Mundo..

MOVIMIENTOS



ARRIBA
Salto del tigre

IZQUIERDA, IZQUIERDA ó DERECHA, DERECHA
Correr

ABAJO
Agacharse



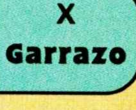
A
Golpea

B
Brincar

ABAJO, B
Brincar más alto



X
Garrazo



ABAJO, X
Cavar



ABAJO, A
Uppercut



Y
Patada

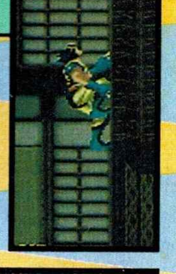


Y, ARRIBA
Patada saltando



R
Arañar

B y luego X
Colgarte de las paredes





ABAJO, R
Garrazo agachado



L
Golpe hacia atrás



L y luego A
Golpe de atrás hacia adelante



ABAJO, B y luego R
Brincas y golpeas a alguien que se encuentre arriba de ti



ABAJO, B y luego X
Colgarte del techo



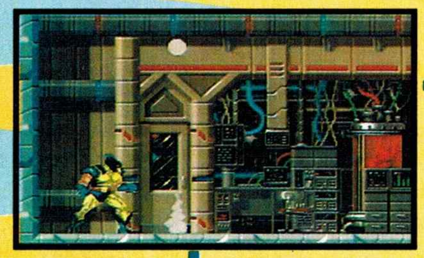
ABAJO, X + A
Golpe a ambos lados

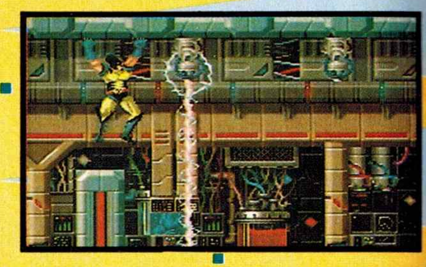
Podrás recargar tu energía descansando o tomando las caritas de Wolverine que aparecen en el camino.

Tu objetivo principal es saber todo acerca de tu pasado y eliminar a cuanto enemigo se ponga en tu camino, para lo cual tendrás que atravesar diferentes niveles donde existen toda clase de trampas y enemigos.



Este juego presenta un gran nivel de reto y cuenta con Cinema Displays que le dan la apariencia de un comic. Desafortunadamente la música y la movilidad son bastante malas y no van de acuerdo con una licencia tan buena. Para eliminar a un enemigo tienes que darle en el mero centro, (los valores están muy mal).

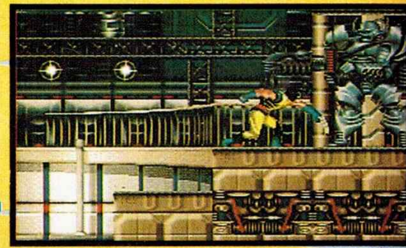




THE SECRET LABORATORY

Wolverine ha sido informado de que este laboratorio contiene secretos acerca de su pasado. Pero la cosa no es tan fácil como entrar y pedir la información, ya que los guardias de seguridad impedirán que llegues a tu destino, además de que existen ametralladoras instaladas en el techo y en donde menos te lo esperes.

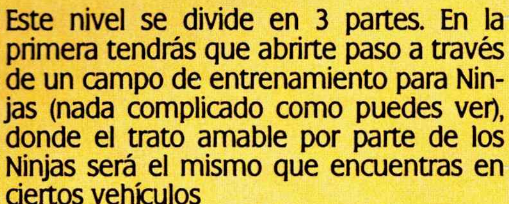




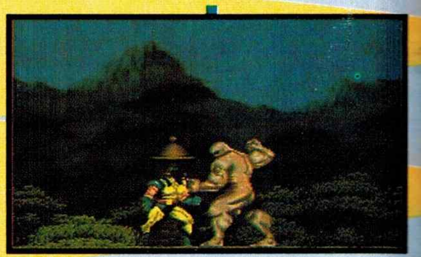


TOKYO

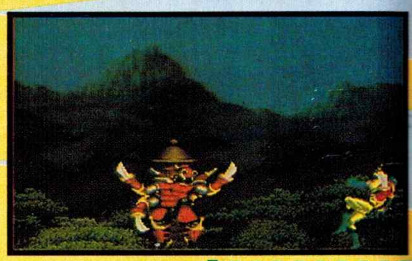




Este nivel se divide en 3 partes. En la primera tendrás que abrirte paso a través de un campo de entrenamiento para Ninjas (nada complicado como puedes ver), donde el trato amable por parte de los Ninjas será el mismo que encuentras en ciertos vehículos de transporte colectivo. Después de atravesar el hostil territorio, te enfrentarás con un enemigo (en realidad son 3) con los que tendrás que hacer uso de todas tus habilidades ya que la situación no será nada fácil, y te podrías tardar una semana intentando eliminarlo, o sólo unos 5 minutos si descubres la técnica para vencerlo fácilmente.











En esta segunda parte tu objetivo es llegar a los aposentos de Lady Deathstrike una "hermosa" dama (muy cortés por cierto) quien se supone sabe algo acerca de tu misterioso pasado. No es difícil eliminarla ya que podrás descansar para recobrar tus fuerzas, pero no descanses demasiado ya que una sorpresa te podría tomar descuidado.



Hermosa realmente, podría ganar el concurso.



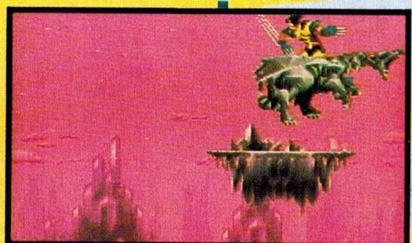


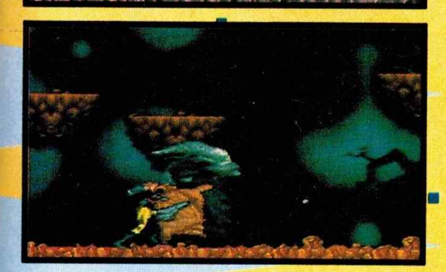


VICIOUS VISIONS

Y cuando las cosas parecían marchar bien, algo tenía que suceder. Cyber uno de los hombres de confianza de Shinobi Shaw le ha inyectado un alucinógeno a Wolverine por lo que ahora nuestro héroe se verá en un mundo raro donde peleará con criaturas tan locas como los fondos. Aquí tendrás que pelear primero con un Dragón y para vencerlo tendrás que montarte en él y tirarle zarpazos con R. Pero las cosas no acaban aquí ya que todavía tienes que enfrentar a Cyber y para llegar a sus dominios tendrás que atravesar por este raro mundo infestado de grotescas criaturas.





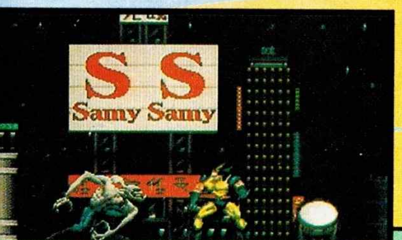




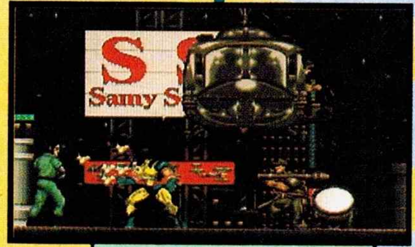




En la tercera parte Wolverine se entera de que Shinobi Shaw ha raptado a un posible conocedor de su pasado. Wolverine se ha propuesto poner en su lugar a este malvado ser y rescatar a este supuesto contacto. Pero como podrás adivinar la cosa no es tan fácil ya que Shinobi Shaw cuenta con un ejército dispuesto a eliminar a cualquier intruso, al precio que sea, además de que su escondite se encuentra en un lugar no muy accesible que digamos ya que tendrás que viajar por encima de letreros luminosos.

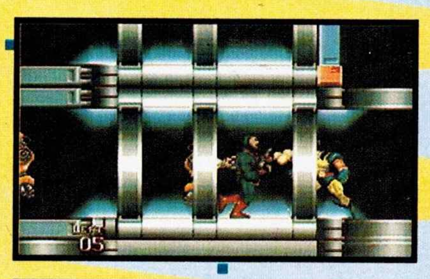


Una sonrisa por favor mi chavo.

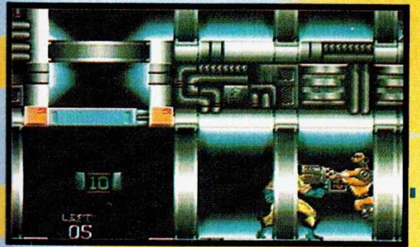


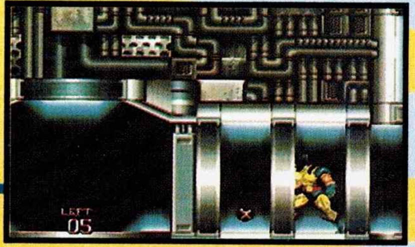
Shinobi Shaw no está solo.

BATALLA FINAL



Finalmente viene la última batalla, donde la pelea será tan limpia como los tubos de drenaje de nuestra ciudad pero no creas que será tan fácil como resolver un rompecabezas de 6000 piezas de un estereograma,ya que el camino es un laberinto donde hay enemigos por todas partes, así que sólo te queda hacer uso de todas tus habilidades y ser muy paciente.

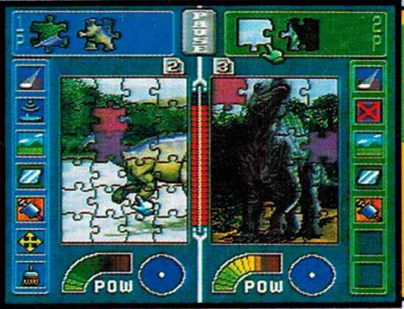




INFORMACION SUPERNESESARIA

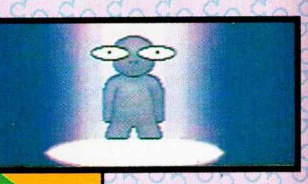


¿Armar rompecabezas en el SNES? Suena medio loco, pero en Pieces a este antiquísimo pasatiempo se le agrega más diversión y dinamismo. PIECES es el nuevo juego que Atlus lanza y en el cual podrás jugar tú solo para batir tu tiempo, tú contra el C.P.U., tú contra un amigo o incluso competir hasta 5 jugadores



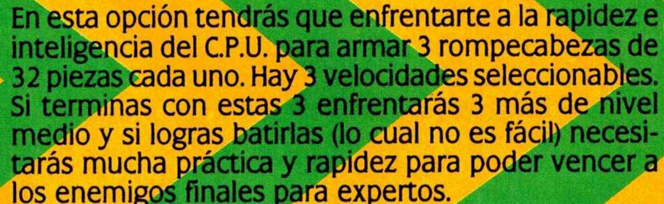
simultáneamente para ver quién acumula más puntos por piezas colocadas. Este es uno de esos raros juegos sencillos pero cuya diversión y entretenimiento es interminable, perfecto, por ejemplo para jugar toda la familia o entre varios cuates gracias a los adaptadores de hasta 5 jugadores.





1 P VS COM

En esta opción tendrás que enfrentarte a la rapidez e inteligencia del C.P.U. para armar 3 rompecabezas de 32 piezas cada uno. Hay 3 velocidades seleccionables. Si terminas con estas 3 enfrentarás 3 más de nivel medio y si logras batirlas (lo cual no es fácil) necesitarás mucha práctica y rapidez para poder vencer a los enemigos finales para expertos.











1 P VS 2 P

Esta opción es muy similar a la primera, sólo que la competencia es más pareja pues te enfrentas contra un humano. Existen 7 distintos juegos de 3 rompecabezas cada uno y aquí la velocidad para pensar, la precisión y el mandar los mejores castigos en los momentos precisos te darán el triunfo, para lo cual te recomendamos conocer muy bien los items con los que cuentas.

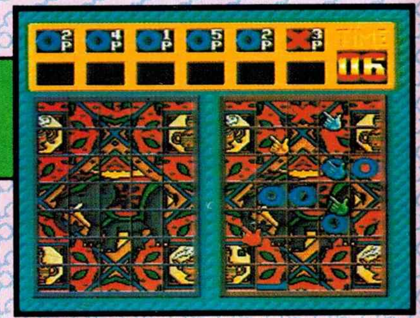


Para equilibrar un enfrentamiento, puedes determinar la velocidad con la que se llenará tu POW.



Al primer jugador le aplicaron la escoba y al segundo la cruz.

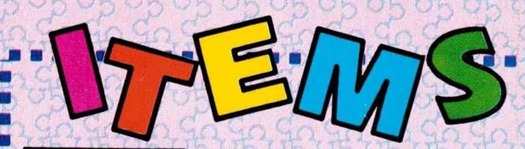
¿Eres bueno encontrando diferencias?
Porque también necesitarás identificar en menos de 30 segundos los 12 cuadros diferentes antes que tus contrincantes



PIECES nos sorprendió por su sencillez y factor de diversión. En contra del CPU ó 2 jugadores tiene pocos rompecabezas pero no por eso es fácil. Si tú juegas en bola, éste es un juego muy recomendable.

Fit a piece and any time left over on the timer will be stored as ITEM POWER on the POWER METER. Collect enough power to receive ITEMS to help you finish before your opponent.

Cada pieza que colocas irá acumulando energía en tu POW. Entre más tiempo tenga el reloj, más líneas de POW llenarás. Una vez lleno el POW aparecerá un item que de acuerdo a tu posición y la de tu contrincante te será de utilidad para aventajarlo.



LUZ

Te señala los 3 lugares donde debes acomodar las 3 piezas que tienes por poner.



RADAR

Te señala en tu manita hacia dónde debes moverla para ubicar la pieza en su lugar correcto.



ESPEJO

Si te van a aplicar un castigo con este item lo inviertes contra tu contrincante. Es muy difícil aplicarlo a tiempo.



CIRCULO

Con este item vuelves muy torpe y lento el movimiento del cursor del contrincante por unos segundos.



PAISAJE

Este item te dibuja el fondo para identificar con mayor rapidez las piezas que vas a colocar.



HELP

Es una ayuda muy independiente a lo que tú hagas. Es muy rápida, no falla y es adicional a tu acción.



JERINGA

Sustrae todos los poderes acumulados de tu contrincante. Excelente para cuando lleva ventaja en items y está a punto de aplicarte una barredora o un Help.



CRUZ

Muy bueno para aplicárselo a un cuate pero no al C.P.U. con él se invierten los movimientos de la cruz direccional y confundes a un humano pero no tanto a la máquina.



AUTO

Con este item, automáticamente colocarás las piezas con sólo señalarlas. Dura sólo unos segundos pero es de gran rapidez y acumula tu POW.



ESCOBA

Borra 6 piezas ya acomodadas de tu oponente. ¡Es horrible cuando te la aplican!. Trata de aplicarla cuando tu oponente esté por acabar, así le quitará ¡Hasta 12 piezas!



TACHE

Reduce unos segundos de 3 a 1 la posibilidad de elegir piezas a colocar. Es especialmente útil cuando el contrincante tiene Auto-Help.





ALL PLAY

En enfrentamientos multitudinarios (3, 4 ó 5 jugadores gracias a cualquiera de los adaptadores) tienes que colocar las piezas correctamente para obtener puntos. Los errores te descuentan puntos y el colocar la figura flasheante que aparece de repente es una ruleta que puede aumentar o reducir drásticamente tu marcador.

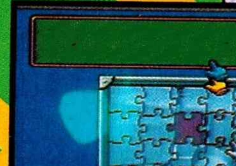
Si quieres agregar más diversión puedes robar las piezas de tu contrincante presionando A.

Hay 4 tipos de juegos:

A — *Tiempo límite:* **8 min** *Piezas falsas:* **Ninguna**

B — *Tiempo límite:* **5 min** *Piezas falsas:* **Ninguna**





C — *Tiempo límite:* **3 min** *Piezas falsas:* **Sí**

D — *Tiempo límite:* **No hay** *Piezas falsas:* **Sí**





INFORMACION SUPERNESESARIA

INDIANA JONES

Este sin duda es un juego excelente que combina 3 aventuras de Indiana Jones, que son realmente emocionantes y que están llenas de sorpresas. Además el juego cuenta con cinemas displays y con buenas gráficas y efectos como cuando viajas en avión o vas a través de las minas. Todo esto gracias a los 24 megas que tiene. Pero mejor empecemos desde el principio.



MOVIMIENTOS

B

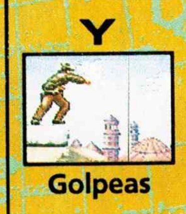


Brincar



Si brincas a algún lugar alto puedes subirte presionando hacia arriba

↓B



Brincas a algún nivel inferior

Y

Golpeas



Si tienes algún arma la usas



Te puedes colgar usando el látigo

L y R



Puedes mover objetos si los golpeas



SELECT

Cambias de arma

↓A



Te arrastras. También puedes mover objetos de esta manera

X



Usas tus bombas



Aquí las cosas se ponen más difíciles. Todo empieza en Shangai donde tendrás que huir y esconderte lo mejor que puedas de tus seguidores que en este caso se encuentran escondidos e inten-

Hay enemigos por todas partes, así que ten mucho cuidado.



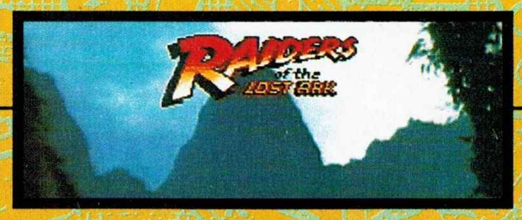




Este nivel es uno de los más emocionantes del juego.









Esta aventura empieza en Sudamérica por donde tendrás que atravesar la jungla llena de peligros para encontrar al ídolo de oro. Sin embargo, al tomar al ídolo activas una trampa que dejará libre una inmensa roca de la cual tendrás que huir mientras esquivas las trampas del suelo. Posteriormente viajarás a Nepal donde las bestias salvajes te atacarán al verte. En esta parte tendrás que cuidarte de las trampas para osos y de los cazadores que amenazan por todas partes. Y si esto no es suficientemente emocionante, tendrás que salir de una casa en llamas donde el piso se encuentra en muy malas condiciones y un paso en falso sería mortal. Pero la búsqueda no acaba aquí ya que en Cairo te esperan más peligros, entre ellos una carreta donde tendrás que eliminar al que te arroja bultos de paja, para montarte y vencer a un feroz contrincante a golpes.

¿Podrás escapar antes de ser aniquilado por esta enorme roca?



Los Cinemas Displays son gráficos digitalizados de la película.











tan atentar contra tu vida disparándote, por lo que para cubrirte deberás colocarte detrás de cualquier mueble que encuentres.
Aunque hayas logrado escapar no estarás a salvo ya que saldrás a la calle donde los carros son una amenaza y hay malos por todas partes, unos disparándote y otros dejando caer cosas sobre tu cabeza.
Posteriormente podrás escapar en un avión del cual deberás saltar al agua para salvar tu vida y nadar hasta llegar al nivel de la nieve donde vas a montar en una lancha salvavidas y así esquivar los árboles y rocas que se interpongan en tu camino.
Finalmente llegarás a Pan Kot donde hay peligro en muchas partes y las cosas se ponen más difíciles, ya que hay lagos de lava por todas partes y caen rocas del techo.







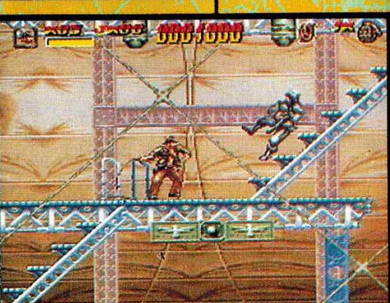





Esta parte empieza con un viaje a Venecia donde las cosas no son nada fáciles por que podrías morir en un abrir y cerrar de ojos, ya que enormes llamaradas provenientes de algún sitio te aniquilan sin que puedas hacer nada más que agacharte.




Tu objetivo (el Santo Grial) se encuentra en Alexandría pero antes tendrás que viajar a Salzburgo y a Berlín donde nuevos peligros se interpondrán en tu camino. Tendrás que viajar dentro de un zeppelin donde soldados y hasta los mismos mecánicos tratarán de que no logres tu objetivo.

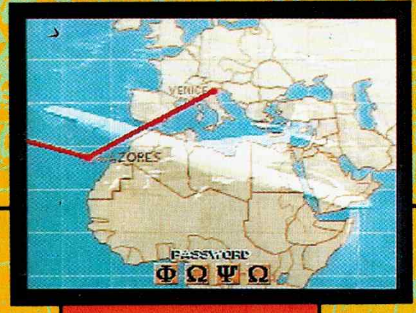



Y si pensabas que las cosas no se podían poner peor, prepárate porque tendrás que pilotear un avión y serás atacado por otros aviones.

Finalmente llegarás a Alexandría donde el recibimiento no será muy caluroso que digamos, eso sin contar al tanque al que deberás enfrentarte.




Esta escena presenta gráficas en modo 7, posibles gracias a la tecnología del SNES.

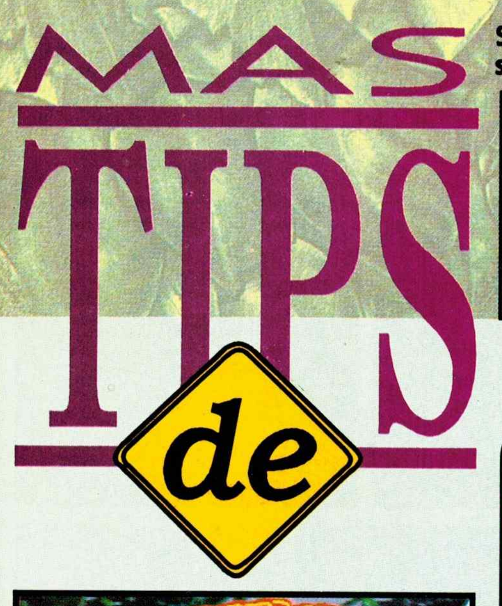


Estas gráficas son muy buenas gracias a que usaron Layering



Este juego presenta un gran reto y excelentes gráficas. Además cuenta con la opción de password, el cual está formado por letras griegas, y que te permitirá seguir tu juego donde te hayas quedado. Los efectos de 3a. dimensión en las escenas de la mina y del avión son excelentes y la música es buena. Si tú buscabas un juego que mezcle reto y emoción, aquí lo podrás encontrar, ya que éste es el primer juego que le hace justicia a las películas de Indiana Jones. Además el juego fue hecho por Factor 5, los mismos que hicieron Super Turrican y Contra III para Game Boy.



Seguimos fascinados jugando Donkey Kong Country para darte más secretos, ya que continuamos encontrando muchos detalles ocultos.

En todo el camino hay algunos lugares donde Donkey golpea el suelo (presionando el control hacia abajo junto con Y) para sacar plátanos. La 8ª vez que lo hagas te saldrá una vida.







En las cuerdas que te suben automáticamente mantén presionado Y con el control hacia abajo para bajar poco a poco.



A estos enemigos golpéalos para sacarles plátanos.

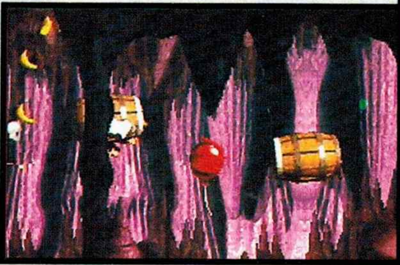
Baja por donde indica la foto para encontrar una cueva llena de plátanos.



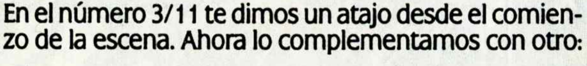




Lánzate del penúltimo barril de tal forma que te estrelles en la pared.

Así llegas a este bonus donde hay una vida y aumenta tu porcentaje.



En el número 3/11 te dimos un atajo desde el comienzo de la escena. Ahora lo complementamos con otro:



Después de la mitad de la escena entra al barril sin eliminar los Kremlings.

Calcula el momento preciso para rebotar en el de la izquierda y así llegar a la palmera.





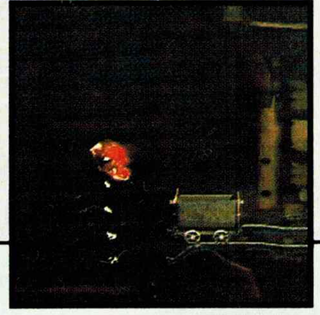
Así logras entrar al barril de arriba que es un atajo para llegar casi al final.

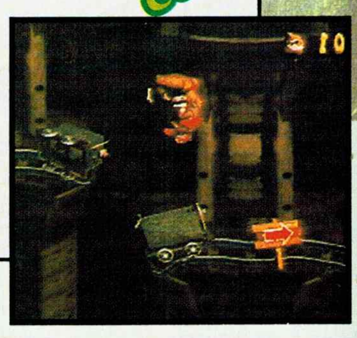
MONKEY MINES

mine cart carnage!

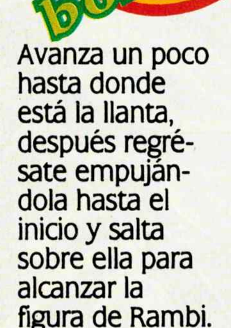
Al comenzar esquiva el barril saltando de tal manera que caigas pegado a la pared ahí hay unos barriles que te lanzan fuera de la pantalla y caes casi al final de la escena ahorrándote tiempo y trabajo.







bouncy bonanza!



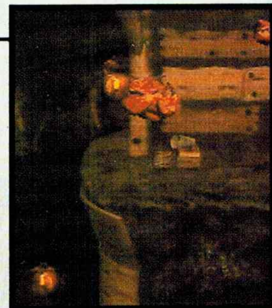
Avanza un poco hasta donde está la llanta, después regrésate empujándola hasta el inicio y salta sobre ella para alcanzar la figura de Rambi.



stop & go station



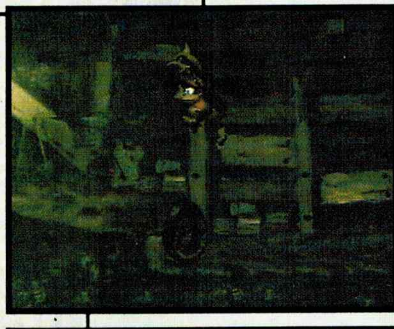
Al comenzar pégate a la izquierda para así llegar casi al final en un dos por tres.



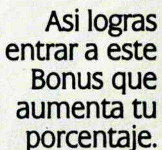
En la primera plataforma que se mueve verticalmente da un salto hacia la izquierda cuando estés en lo más alto para alcanzar la figura de expresso.

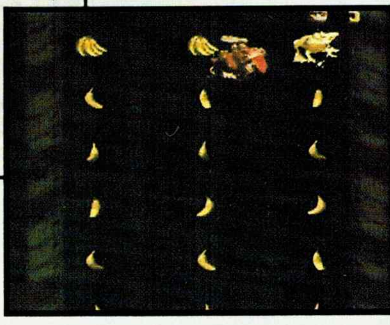


Después de la mitad de la escena encontraras una llanta, empujala lo más posible hacia la izquierda y salta vertical.



Asi logras entrar a este Bonus que aumenta tu porcentaje.

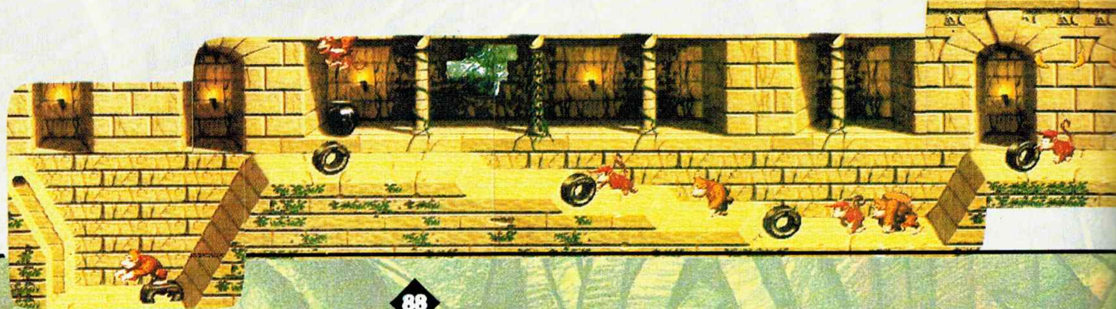




millestone mayhem!

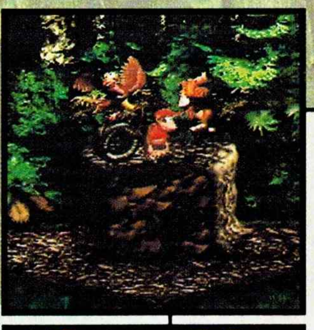


Coloca la llanta donde indica el mapa y salta con Donkey Kong para alcanzar un barril que te lleva casi al final (con Diddy no encuentras nada).

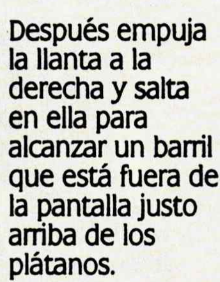




VINE VALLEY



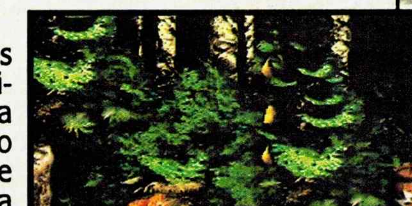
Elimina al buitre y baja la llanta.



Después empuja la llanta a la derecha y salta en ella para alcanzar un barril que está fuera de la pantalla justo arriba de los plátanos.

Así llegas a este bonus que aumenta tu porcentaje.

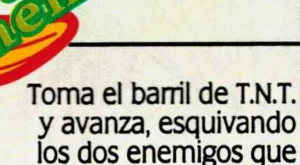
El siguiente truco te pondrá a pensar si hay algunos más similares y que tal vez no los has descubierto por no traer el personaje adecuado:



Al comenzar la escena tienes que avanzar a toda velocidad y sin titubeos hasta donde se ve en la foto. Si lo haces lo suficientemente rápido verás un barril en la parte inferior que comúnmente no aparece y es un atajo que te lleva casi al final.



Pero ¿sabes que tiene de especial esto? que si vas controlando a Diddy no aparece nada; es más: si lo logras y después cambias a Diddy ¡el barril desaparece!

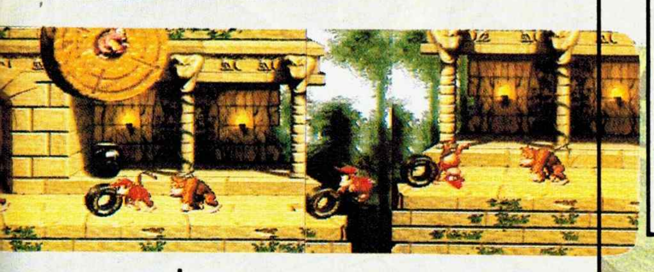




Déjate caer en el primer hueco.

Así el barril te lanza y tú caes en el cuadro del suelo para sacar la llanta.

Ahora haz rodar al personaje para empujar velozmente la llanta y llegue del otro lado.

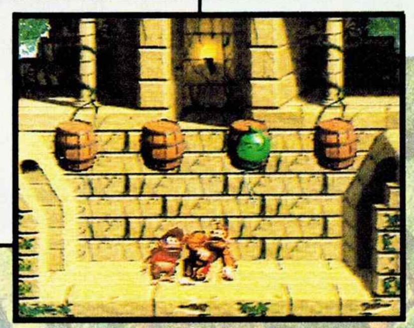




Toma el barril de T.N.T. y avanza, esquivando los dos enemigos que te salen más adelante...



...ahora estrella el barril como indica la foto.



Así entras a este bonus que aumenta tu porcentaje.

MONKEY MINES





Al salir disparado del barril que indica la foto controla tu rebote para caer sobre el Mini Necky y después sobre la pared para abrir el camino a la escena oculta (también puedes sacar el barril del suelo para después estrellarlo en la pared).

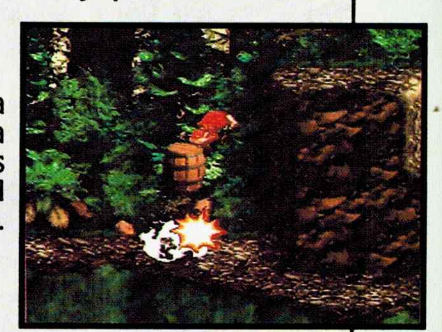
Este bonus aumenta tu porcentaje.







Después de pasar la mitad de la escena elimina al Necky que indica la foto.



Ahora salta de tal forma que saques el barril del suelo.



Después estrella el barril como indica la foto.

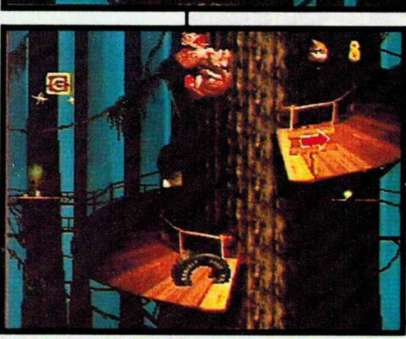
Así llegas a este bonus donde encuentras la letra N y un barril "DK". Este bonus cuenta para el porcentaje de tu juego.







Al comenzar la escena con Diddy avanza un poco y esquiva a Gnawty para después rebotar en Necky y llegar a la llanta que está fuera de la pantalla y de ahí saltar vertical para entrar a un barril que es un atajo que te lleva casi al final.





En este bonus encuentras la letra N. Este bonus aumenta tu porcentaje.



Después de pasar la mitad de la escena hay un plátano en la parte inferior de la pantalla. Lánzate del barril para tomar el plátano en forma horizontal y cae en unos barriles que te lanzan al bonus.





Pasando la mitad de la escena déjate caer en el barril que apenas se ve en la parte inferior.

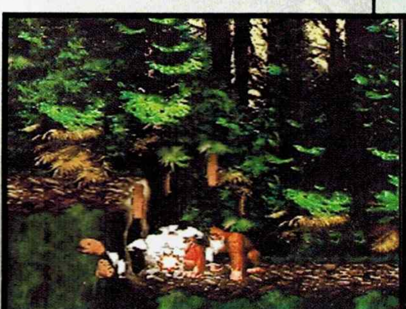


Así llegas a este bonus que aumenta tu porcentaje.





Saliendo del bonus anterior sacas un barril del suelo; elimina a los Kremlings, tómalo y avanza.



Recuerda que para dejar un barril manten presionado abajo y suelta el boton.

Al llegar aquí, estréllalo como indica la foto.

Así llegas a este bonus que sumará a tu porcentaje.









¿Recuerdas que si estrellas el primer barril aquí entras a un bonus? (lo publicamos en le número anterior).



En cuanto entres al bonus da un giro dejando presionado el botón Y para que con esto logres alcanzar un globo al final de la escena.
Por cierto hay Platanos fuera de la pantalla.



orang-utan gang

Avanza y elimina todos los enemigos que te pueden estorbar hasta llegar a Expresso. Súbete en él y regrésate.





Ahora donde está el primer barril DK salta hacia la izquierda.

Así llegas justo abajo de donde comenzaste. Ahí hay una cueva que te lleva a un bonus.

INFORMACION SUPERNESESARIA

Es hora de sentarte en tu sillón favorito, prender el televisor y disfrutar de los partidos más emocionantes que la cadena deportiva transmitirá para todos los aficionados de uno de los deportes más rudos: El Fútbol Americano Profesional. Ahora LJN junto con el equipo Iguana nos presentan un juego donde acción y deporte se juntan para ofrecernos uno de los mejores juegos de Fútbol Americano. Este lo pueden jugar hasta 5 jugadores y presenta 3 diferentes opciones:











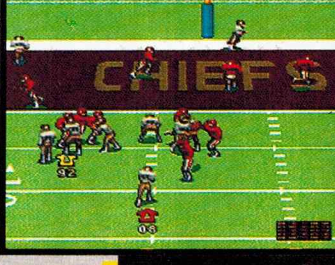
La emoción crece al jugar 5 al mismo tiempo.

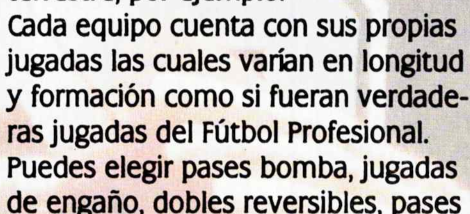
Aquí podrás jugar la temporada, juegos de pre-temporada, el tazón de los profesionales y los play offs con tu equipo favorito. Pueden jugar hasta 5 jugadores al mismo tiempo.

Cada equipo posee diferentes características. Unos son mejores en la ofensiva aérea y otros en la terrestre, por ejemplo:

Cada equipo cuenta con sus propias jugadas las cuales varían en longitud y formación como si fueran verdaderas jugadas del Fútbol Profesional. Puedes elegir pases bomba, jugadas de engaño, dobles reversibles, pases hacia la banda, cambiar la jugada en el momento que te encuentres en formación, etc. También tienes varios tipos de patada de despeje.

Aquí también interviene el clima, ya que puedes elegir un tiempo lluvioso, caluroso o con nieve; además de elegir el tipo de pasto y la duración de cada cuarto.





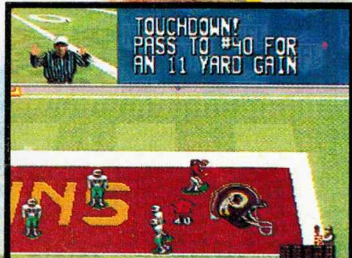


Los engaños son muy frecuentes.



El sabor de la victoria se hace presente en este juego.





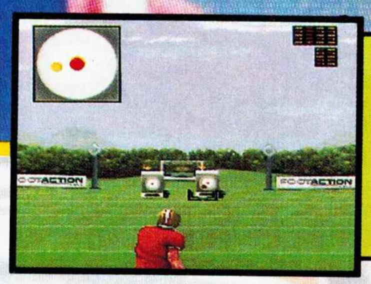




Puedes cambiar de táctica antes de empezar la jugada.



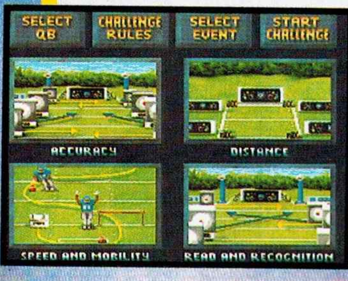




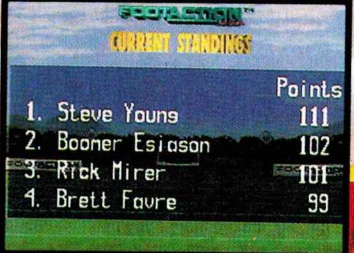
Los gráficos son estupendos y los sonidos de choques de casco son muy reales.

Aquí eliges a tu Quarter Back favorito para que participe en diferentes pruebas contra los demás Quarter Backs. Las pruebas consisten en tirar pases, donde se calificarán longitud y puntería; también está la prueba de velocidad y movilidad donde tendrás que tirar unas marcas sin chocar con los jugadores y haciendo el menor tiempo posible.

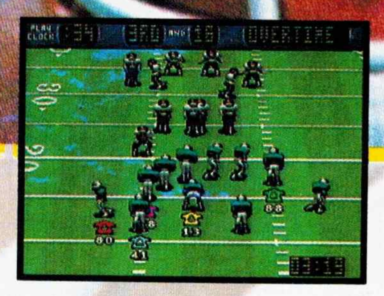


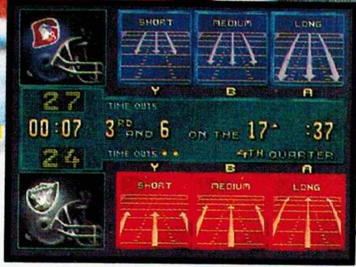






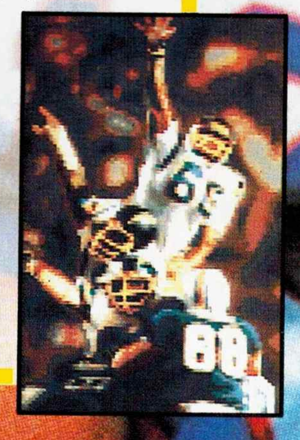
SIMULATION





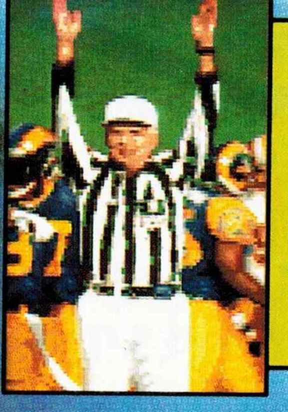
La situación es desesperada y sólo tú podrás lograr la victoria.

Esta es, sin duda, una muy buena opción del juego ya que aquí tú asumes el papel de algún equipo que se encuentra en problemas faltando pocos segundos para que termine y necesita una anotación o un gol de campo para ganar ese partido tan importante.
Puedes elegir entre 30 diferentes situaciones donde tu habilidad hará que el equipo dé la voltereta en los últimos instantes del juego, o defender tu zona de anotación de los enemigos para ganar un juego muy apretado.









Sin duda alguna este es un excelente título donde la acción y el reto se mezclan para lograr un gran juego que está basado en las reglas de la NFL incluyendo las conversiones después de anotar. La opción de 5 jugadores hace más emocionante el juego ya que pueden ser 5 contra la computadora o uno contra 4, etc. El juego fue programado por Iguana, así que era de esperarse que le metieran la opción de 5 jugadores. Las gráficas son muy buenas, así como los sonidos, lo que lo hacen un gran juego.

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY

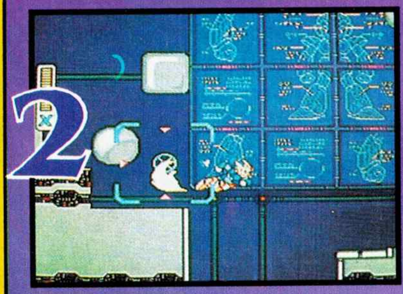
1



Al parecer va para largo que permanezca en el primer lugar ¡y eso que hay muchos excelentes!; definitivamente aunque no haya sido realizado por Nintendo mantiene el espíritu de los juegos hechos por esta compañía.

MEGA MAN X2

2



Mega Man sigue sin poder llegar al sitio de honor pero por lo menos sigue firme en el segundo lugar de popularidad, no cabe duda del gran carisma que tiene este personaje (sin contar que el juego es un gran trabajo también).

SAMURAI SHODOWN

3



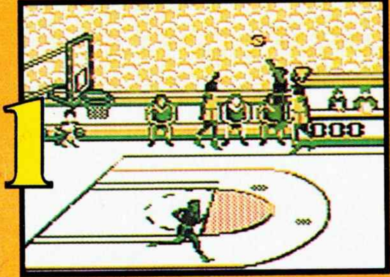
Mortal Kombat II fue relegado por otro juego de peleas este mes. Aunque de gráficos pequeños, Samurai Shodown de SNES tiene a todos los personajes y movimientos además de un control muy similar al título de Arcade.

4.-EARTH WORM JIM
5.-MORTAL KOMBAT II
6.-NBA JAM TOURNAMENT EDITION
7.-THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
8.-SUPER RETURN OF THE JEDI
9.-DEMON'S CREST
10.-ANIMANIACS

GAME BOY

NBA JAM

1



Pues en realidad no hubo que esperar mucho para que NBA Jam de Game Boy llegará al primer lugar; esta versión es algo así como una mezcla entre el primer NBA JAM y el NBA Tournament que próximamente verás para el SNES.

MORTAL KOMBAT II

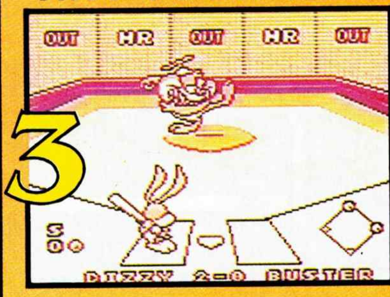
2



Mortal Kombat II de Game Boy ha sufrido un serio tropiezo como el primer lugar de popularidad y aunque no parece tan serio el inevitable descenso en la popularidad de este juego ha comenzado.

TINY TOON WACKY SPORTS

3



Vaya repunte que ha tenido este juego pues después de no parecer seria amenaza para los primeros lugares ya ha desbancado a Contra "su hermano de marca", tal vez este juego no pase de esta posición pero será interesante checar en próximos meses.

4.-MEGA MAN V
5.-CONTRA -THE ALIEN WARS-
6.-BOMBERMAN
7.-USHRA MONSTER TRUCK WARS
8.-THE PAGE MASTER
9.-DONKEY KONG
10.-WWF RAW

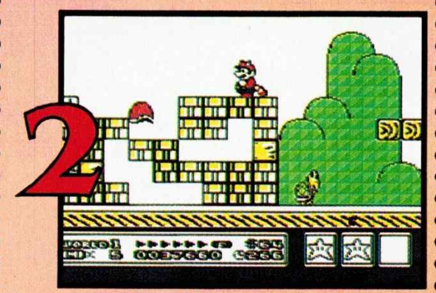
NES

WARIO´S WOODS



Con toda seguridad los fans de los juegos puzzles deben de estar divirtiéndose en grande con este juego que requiere de mucha estrategia y habilidad, el modo de dos jugadores es muy divertido.

SUPER MARIO BROS. 3



¿Alguna ocasión saldrá este título de la lista de los grandes?, al parecer no, ya que éste es sin duda de los mejores juegos que se crearon para este sistema.

MIGHTY FINAL FIGHT



Después de haber salido de la lista de popularidad de los juegos de Nes este juego regresa para satisfacer a los consumidores que demandan un buen juego de peleas para Nes; puros clásicos en esta sección.

4.- THE BEAUTY & THE BEAST
5.- THE JUNGLE BOOK
6.- KIRBY'S ADVENTURE
7.- TETRIS 2
8.- CASTLEVANIA III
9.- BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON-THE ULTIMATE TEAM-
10.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
11.- MEGA MAN 6

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- SUPER PUNCH OUT!!
SUPER NINTENDO - NINTENDO
2.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT
3.- EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO - PLAYMATES
4.- MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
5.- POWER RANGERS
GAME BOY - BANDAI
6.- ILLUSION OF GAIA
SUPER NINTENDO - NINTENDO
7.- MAXIMUM CARNAGE
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
8.- VORTEX
SUPER NINTENDO - ELECTRO BRAIN
9.- BREATH OF FIRE
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT
10.- SUPER METROID
SUPER NINTENDO - NINTENDO

LOS GRANDES DE JAPON

1.- FEDA EMBLEM OF JUSTICE
SUPER FAMICOM - YANOMAN
2.- DRAGON BALL Z 3
SUPER FAMICOM - BANDAI
3.- SANKYO FEVER
SUPER FAMICOM - NIHON TELENET
4.- KIRBY´S BALL
SUPER FAMICOM - NINTENDO
5.- MOTHER 2
SUPER FAMICOM - NINTENDO
6.- SUPER PUYO PUYO
SUPER FAMICOM - BANPRESTO
7.- SAMURAI SPIRITS
SUPER FAMICOM - TAKARA
8.- KID KLOWN IN CRAZY CHASE
SUPER FAMICOM - KEMCO
9.- RIBBLE RABBLE
SUPER FAMICOM - NAMCO
10.- SAMURAI SPIRITS
GAME BOY - TAKARA



RESET

Acaban de salir muchos juegos nuevos. Y en nuestro siguiente número incluiremos muchos tips y secretos de ellos.

PAGE MASTER

Un poco más de aventuras para los propietarios de Game Boy y Super Game Boy con este juego basado en caricaturas de nueva marca: Fox Interactive.

KILLER INSTINCT NU64

Es una nueva experiencia para agudizar tu instinto de videojugador.

HURRICANES

Un juego basado en una serie de caricaturas; no es un cartucho de soccer pero tiene mucho que ver con este deporte ya que tú controlas un jugador de soccer y tu única arma es el balón, así que ¡a practicar el tiritito al blanco!

FESTER QUEST

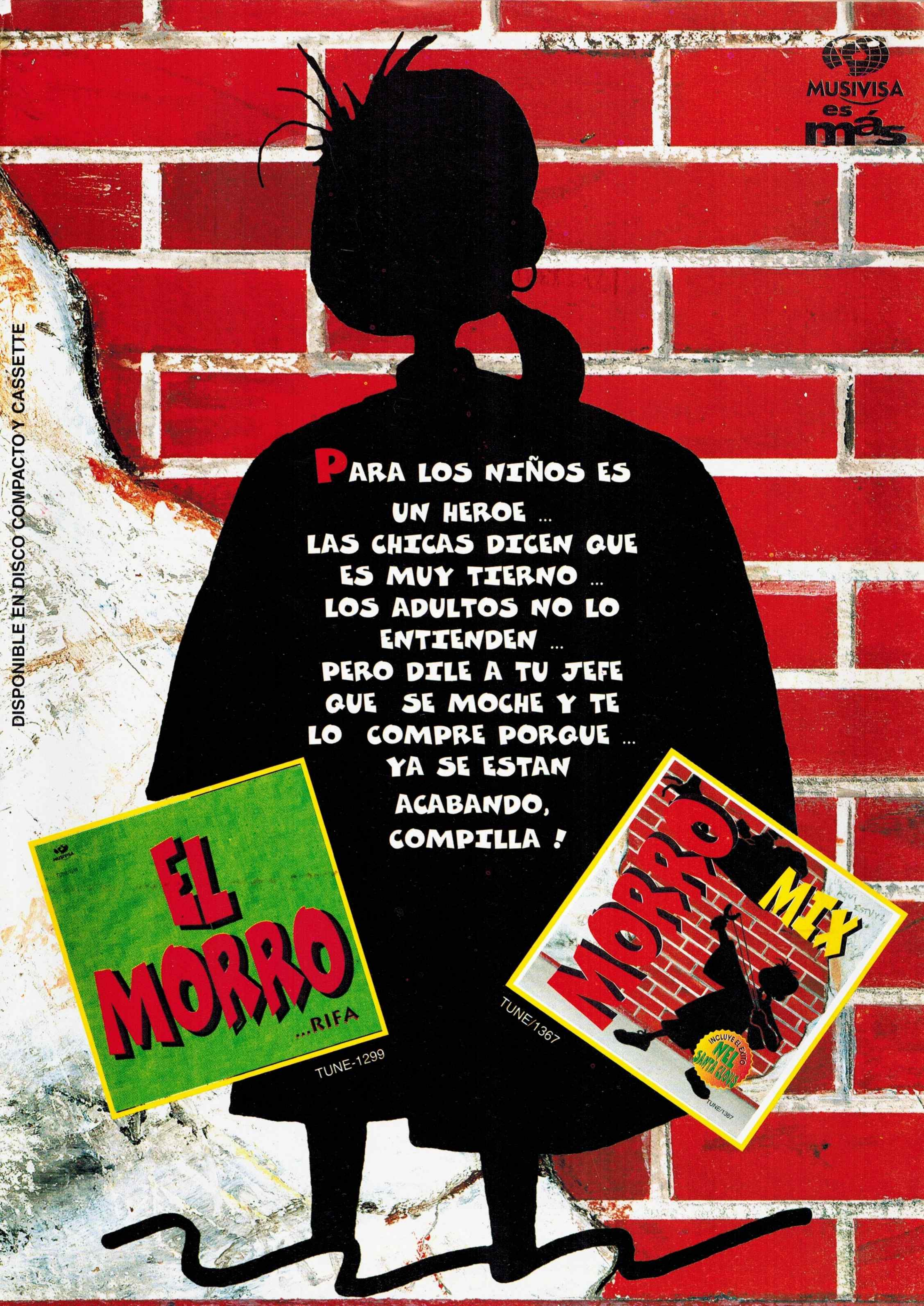
¿Tú pediste más información de los clásicos de NES? Pues ya es hora de que termines este clásico; y con la ayuda de Club Nintendo será más fácil lograrlo.

FATAL FURY SPECIAL

16 peleadores a seleccionar, un hit de Arcadia con movimientos y la ventaja de que puedes conectar combos.

Y más tips de Donkey Kong Country.

Después de leer todas las cartas que le llegaron, Peke nos traerá de nuevo su sección Start en la que responderá muchas de tus dudas.



MUSIVISA
es más
PARA LOS NIÑOS ES
UN HEROE ...
LAS CHICAS DICEN QUE
ES MUY TIERNO ...
LOS ADULTOS NO LO
ENTIENDEN ...
PERO DILE A TU JEFE
QUE SE MOCHE Y TE
LO COMPRE PORQUE ...
YA SE ESTAN
ACABANDO,
COMPILLA !
EL MORRO
...RIFA
TUNE-1299
MORRO MIX
TUNE/1367
INCLUYE EL ÉXITO NEL SANTA CLOS
DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE

POR PRIMERA VEZ, A TODO

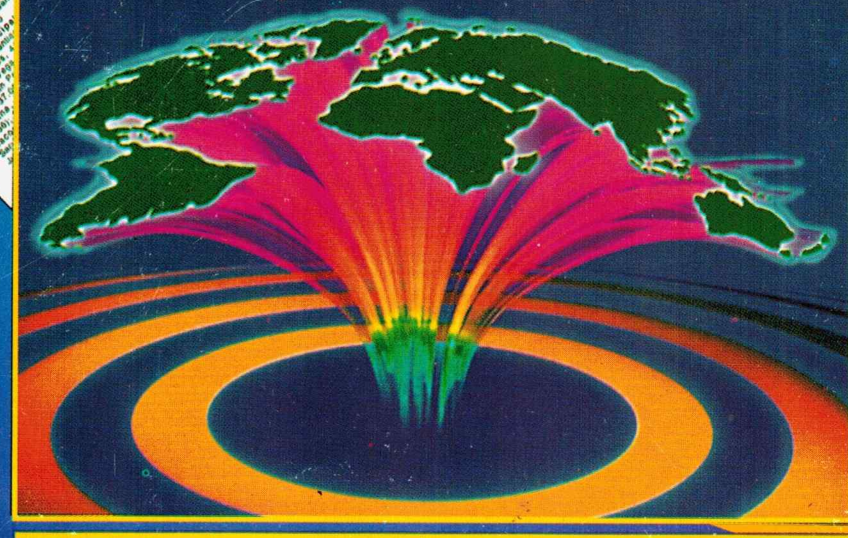
COLOR

ALMANAQUE MUNDIAL

EDICIÓN
A TODO COLOR

1995

LAS GRANDES PROFECÍAS
LOS FENÓMENOS PARANORMALES
LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS
EL MISTERIO DE LAS APARICIONES
LOS DESASTRES DEL SIGLO



Porque siempre es útil tenerlo cerca

41 años de publicación
sin interrupción!

ALMANAQUE MUNDIAL 1995